



UNIVERSIDAD DE CUENCA

Facultad de Artes

Maestría en Estudios del Arte

II Cohorte

"Ilustración literaria de las narraciones épicas de los

*Adyghe Nart, leyendas de Sosruko*"

AUTORA:

Marina Anatolievna Bekaldieva Aramisova C.I. 100218127-7

DIRECTOR:

Mg. Martín Eduardo Villacís Pastor C.I. 170732381-0

Tesis de Grado Previa a la Obtención del Título de

Magíster en Estudios del Arte

Cuenca - Ecuador

2018



## Resumen

“Ilustración literaria de las narraciones épicas de los *Adyghe Nart*, leyendas de *Sosruko*” es una propuesta artística realizada en la técnica de pintura figurativa al óleo que consiste de una serie de ilustraciones sobre mitos de una de las etnias del Cáucaso del Norte, autodenominada *Adyghe*, conocida también como “circasiana”. En este trabajo se presenta una reseña de la milenaria historia y cultura *Adyghe* cuya parte intrínseca es la Saga de los *Nart*. Uno de los ciclos más importantes de la Saga son las leyendas de *Sosruko*, y esta serie de ilustraciones pretende llevar sus leyendas a un público diverso e internacional para dar a conocer y difundir la cultura de la etnia *Adyghe*, a la que pertenece la autora del presente trabajo. Este proyecto es su aporte a la preservación y modernización de los antiguos mitos como parte de la lucha de resistencia de los *Adyghe* contra el proceso de asimilación por otras culturas mayoritarias en varios países del mundo. Además, este trabajo busca revalidar el género de la ilustración literaria como una forma de expresión artística que se caracteriza por un alto nivel de exigencia y posee su propio valor y autonomía dentro de las artes plásticas.

*Palabras clave:* ADYGHE, NART, SOSRUKO, ILUSTRACIÓN, LEYENDAS.



### **Abstract**

*“Literary Illustration of the Epic Saga of the Adyghe Nart, Legends of Sosruko” is an artistic proposal that consists of a series of figurative oil paintings as illustrations of myths from one of the ethnic groups of the North Caucasus, self-denominated as Adyghe, also known as "Circassian." This paper presents a review of the ancient Adyghe history and culture with its undeniable part, the Nart Saga. The cycle of the legends of Sosruko is one of the most important cycles of the Saga, and this series of illustrations aims to draw the attention of a diverse and international audience to the culture of the Adyghe ethnic group, to which the author of the present work belongs. This project is her contribution to the preservation and modernization of the ancient myths as part of the resistance struggle of the Adyghe against the process of assimilation by other majoritarian cultures in several countries of the world. In addition, this work seeks to revalidate the genre of literary illustration as a form of artistic expression that is known to be highly demanding and possesses its own value and autonomy within the visual arts.*

**Keywords:** ADYGHE, NART, SOSRUKO, ILLUSTRATION, LEGENDS.



## Índice

Resumen .....	2
<i>Abstract</i> .....	3
Índice .....	4
Cláusula de licencia y autorización para publicación en el Repositorio Institucional .....	7
Cláusula de Propiedad Intelectual .....	8
AGRADECIMIENTOS.....	9
DEDICATORIA .....	10
Tabla de figuras .....	11
Introducción .....	14
Actualidad, relevancia y justificación .....	14
Problema teórico-metodológico.....	17
Objetivos .....	22
Objetivo general.....	22
Marco teórico.....	23
Marco metodológico .....	27
Capítulo 1. Contextualización histórico-cultural .....	29
1.1 Antecedentes Geográficos, Históricos y Políticos de la Cultura <i>Adyghe</i> .....	29
1.1.1 Geografía.....	29
1.1.2 Recursos naturales.....	31
1.1.3 Economía.....	33
1.1.4 Población.....	35
1.1.5 Historia y política.....	39



1.2 Importancia de la Preservación de la Cultura <i>Adyghe</i> en Contexto Político Actual.....	53
1.2.1 Tragedias olvidadas que se repiten. ....	53
1.2.2 Crisis de identidad nacional. ....	55
1.2.3 <i>Nartiada</i> o Saga de los Nart y su papel educativo. ....	55
1.3 Simbología del Diseño Tradicional <i>Adyghe</i> .....	59
1.3.1 Raíces del diseño <i>Adyghe</i> .....	60
1.3.2 Sistema de signos.....	60
1.3.3 Talismanes y amuletos. ....	62
1.3.4 Deidades.....	63
1.3.5 Signos y su simbología. ....	68
Capítulo 2. Análisis Textual de las Leyendas sobre <i>Sosruko</i> .....	70
2.1 Nacimiento de <i>Sosruko</i> y etimología de su nombre .....	70
2.2 Valores familiares presentes en las leyendas .....	72
2.3 Objetos mágicos y su relación con el héroe .....	73
2.4 Paralelismos entre <i>Sosruko</i> y los héroes de la mitología griega .....	74
2.5 Elementos de flora, fauna y escenarios geográficos mencionados en leyendas.....	75
Capítulo 3. Proceso de elaboración de las ilustraciones.....	77
3.1 Referentes artísticos y culturales para las ilustraciones .....	77
3.1.1. Leyendas como fuente de inspiración para artistas caucásicos...81	
3.1.2. Técnicas y medios para la ilustración. ....	83
3.2 Componentes ideológicos de la cultura <i>Adyghe</i> representados en las obras. ....	83
3.2.1 Ideología y mitos cosmogónicos. ....	83
3.2.2 Oposición de conceptos duales. ....	84



## UNIVERSIDAD DE CUENCA

3.2.3 “Humanización” del color.....	85
3.3 Procesos Técnicos de Producción de las Ilustraciones.....	86
3.3.1 Investigación y creación de archivo. ....	86
3.3.2 Interpretación de los contenidos. ....	87
3.3.3 Bocetos preliminares.....	101
3.3.4 Etapas de la creación de ilustraciones.....	106
3.3.5 Exposición de ilustraciones.....	114
Capítulo 4. Conclusiones .....	119
Recomendaciones .....	124
Glosario .....	127
Referencias.....	129



UNIVERSIDAD DE CUENCA

## **Cláusula de licencia y autorización para publicación en el Repositorio Institucional**

---

Marina Anatolievna Bekaldieva Aramisova en calidad de autor/a y titular de los derechos morales y patrimoniales del trabajo de titulación “Ilustración literaria de las narraciones épicas de los Adyghe Nart, leyendas de Sosruko”, de conformidad con el Art. 114 del CÓDIGO ORGÁNICO DE LA ECONOMÍA SOCIAL DE LOS CONOCIMIENTOS, CREATIVIDAD E INNOVACIÓN reconozco a favor de la Universidad de Cuenca una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra, con fines estrictamente académicos.

Asimismo, autorizo a la Universidad de Cuenca para que realice la publicación de este trabajo de titulación en el repositorio institucional, de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

Cuenca, 05 de diciembre 2018

Marina Anatolievna Bekaldieva Aramisova

C.I: 100218127-7



UNIVERSIDAD DE CUENCA

### Cláusula de Propiedad Intelectual

---

Marina Anatolievna Bekaldieva Aramisova, autor/a del trabajo de titulación "Ilustración literaria de las narraciones épicas de los Adyghe Nart, leyendas de Sosruko", certifico que todas las ideas, opiniones y contenidos expuestos en la presente investigación son de exclusiva responsabilidad de su autor/a.

Cuenca, 05 de diciembre 2018

Firma manuscrita en tinta azul de Marina Anatolievna Bekaldieva Aramisova.

Marina Anatolievna Bekaldieva Aramisova

C.I: 100218127-7





UNIVERSIDAD DE CUENCA

## **AGRADECIMIENTOS**

A LA VIDA



UNIVERSIDAD DE CUENCA

## **DEDICATORIA**

AL CÁUCASO



## Tabla de figuras

<i>Figura 1.</i> Recuperado de “El 2 de mayo de 1808 en Madrid o “La lucha con los mamelucos””, por F. Goya, 1814. ©Museo Nacional del Prado. ....	42
<i>Figura 2.</i> El Palacio de La Circasiana, Quito. Recuperado de “ <i>Quienes somos. La Circasiana</i> ”, por Archivo Metropolitano de Historia de Quito, s.f. ....	46
<i>Figura 3.</i> Condesa Irene De Lyuar. Fotografías de Vitold Muratov. Recuperado de “ <i>Fond Adyghi. Khagondokovy. Familnyi motiv</i> ” [Khagundokovy. Melodía de la familia], O. Deriko, 2013. ....	47
<i>Figura 4.</i> Mapa de Circasia antes de la Guerra del Cáucaso. Recuperado de “ <i>Circassia and the 2014 Winter Olympics</i> ” [Circasia y los Juegos Olímpicos de Invierno del 2014], M. W. Lewis, 2014. ....	48
<i>Figura 5.</i> Evolución de la imagen sacra desde la figura plana en madera (a) hasta la imagen abstracta en (b). Elaboración propia. ....	62
<i>Figura 6.</i> Vestido de la mujer <i>Adyghe</i> con bordados de talismanes y amuletos. Elaboración propia. ....	63
<i>Figura 7.</i> Esquema del bordado de amuletos en las mangas del vestido de mujer. Elaboración propia. ....	64
<i>Figura 8.</i> Representación de la Diosa-Serpiente en los bordados. Elaboración propia. ....	65
<i>Figura 9.</i> Pendientes en forma de triángulos con corazones e imagen de la madre que simbolizan el árbol de la vida. Elaboración propia. ....	66
<i>Figura 10.</i> Amuleto del dios de trueno sobre una torre de calaveras de toro. Elaboración propia. ....	68
<i>Figura 11.</i> Cuatro de los símbolos más importantes en la cultura <i>Adyghe</i> . Elaboración propia. ....	69
<i>Figura 12.</i> Cuadros de Vasnetsov. Arriba, derecha: “Alyonushka”, 1881; arriba, izquierda: “Ivan Tsarevich” sobre el lobo gris”, 1889; abajo: “Caballero en la encrucijada”, 1882. Recuperado de “ <i>Vasnetsov, Viktor</i> ”, por Allart.Biz, s.f. ....	79



<i>Figura 13.</i> Barron Storey, portada del libro <i>El Señor de las Moscas</i> , 1980. Recuperado de “ <i>Interview with Barron Storey</i> ” [Entrevista con Barron Storey], por A. Silverberg, 2014. ....	80
<i>Figura 14.</i> Recuperado de “ <i>Azanbek Djanaev</i> ”, por T. Agirov, 2010. ....	81
<i>Figura 15.</i> Recuperado de “ <i>Majarbek Tuganov</i> ”, por T. Agirov, 2011. ....	82
<i>Figura 16.</i> Recuperado de “ <i>Нарты. Адыгский героический эпос</i> ” [Revisión del libro “ <i>Los Nart. La Saga heroica Adyghe</i> ”], por Pavko, 2017. ....	82
<i>Figura 17.</i> Setenei, la madre de Sosruko. Ilustración 1, óleo sobre lienzo 90 cm x 60 cm. Elaboración propia. ....	93
<i>Figura 18.</i> El espíritu del monte. Sos, el padre de Sosruko. Ilustración 2. Óleo sobre lienzo 90 cm x 60 cm. Elaboración propia. ....	94
<i>Figura 19.</i> El encuentro en el río Psyzh. Ilustración 3. Óleo sobre lienzo 90 cm x 60 cm. Elaboración propia. ....	95
<i>Figura 20.</i> El obsequio de amor. Ilustración 4. Óleo sobre lienzo 60 cm x 90 cm. Elaboración propia. ....	96
<i>Figura 21.</i> El nacimiento de Sosruko. Ilustración 5. Óleo sobre lienzo 60 cm x 90 cm. Elaboración propia. ....	97
<i>Figura 22.</i> La espada mágica de Sosruko. Ilustración 6. Óleo sobre lienzo 60 cm x 90 cm. Elaboración propia. ....	98
<i>Figura 23.</i> Siete lunas, Sosruko doma al caballo salvaje. Ilustración 7. Óleo sobre lienzo 60 cm x 90 cm. Elaboración propia. ....	98
<i>Figura 24.</i> La llegada del caballo mágico Tjozhei. Ilustración 8. Óleo sobre lienzo 60 cm x 90 cm. Elaboración propia. ....	99
<i>Figura 25.</i> El fuego de Sosruko. Ilustración 9. Óleo sobre lienzo 60 cm x 90 cm. Elaboración propia. ....	100
<i>Figura 26.</i> Bocetos a lápiz grafito sobre papel A4 para la leyenda “El nacimiento de Sosruko”. Elaboración propia. ....	101
<i>Figura 27.</i> Diseño de los personajes de Sos y Setenei en formato digital. Elaboración propia. ....	102
<i>Figura 28.</i> Bocetos análogos realizados con el lápiz grafito sobre papel A3. Elaboración propia. ....	103



*Figura 29.* Bocetos análogos para el estudio del personaje de Setenei. Izquierda: Retrato femenino a lápiz grafito sobre papel A3. Derecha: “Setenei lavando en el río”. Técnica “pincel seco”. Óleo sobre cartón gris A3. Elaboración propia. .... 104

*Figura 30.* Boceto al óleo sobre cartón gris A3.para el escenario del río *Psyzh*. Elaboración propia. .... 104

*Figura 31.* Bocetando al óleo directamente sobre el lienzo y aplicando primeras capas de color. Elaboración propia. .... 109

*Figura 32.* Aplicación de la técnica de pintura “húmedo-sobre-seco” y definición de detalles en la elaboración de ilustración 1 e ilustración 2. Elaboración propia.. 110

*Figura 33.* Aplicación de la técnica de pintura “húmedo-sobre-seco” y definición de detalles en la elaboración de ilustración 3 e ilustración 4. Elaboración propia.. 111

*Figura 34.* Bocetos a carboncillo en hojas de papel *Kraft* y los transferibles para las ilustraciones 5,6 y 8. Elaboración propia. .... 112

*Figura 35.* Cartón a carboncillo, el transferible y la primera capa de color acrílico de fondo para la ilustración 9. Elaboración propia. .... 113

*Figura 36.* Exposición de las ilustraciones “Viaje en el tiempo. Arte retrospectivo de Marina Bekaldy” en el Patio Amazónico en la UDLA, Quito. Fotografía cortesía de Yessenia Granda, 2017..... 115

*Figura 37.* Exposición de las ilustraciones “Viaje en el tiempo. Arte retrospectivo de Marina Bekaldy” en la Galería PENTASIETE. Fotografía cortesía de Yessenia Granda, 2018 ..... 116

*Figura 38.* Reseñas del público asistido a la Exposición de las ilustraciones “Viaje en el tiempo. Arte retrospectivo de Marina Bekaldy” en el Patio Amazónico en la UDLA, Quito. Archivos personales. .... 117

*Figura 39.* Comunicación personal con PhD. John Colarusso, profesor de la Universidad McMaster en Hamilton, Ontario, autor de varios libros sobre la lingüística, mitos y política del Cáucaso, 2017..... 118



## Introducción

### ILUSTRACIÓN LITERARIA DE LAS NARRACIONES ÉPICAS DE LOS *ADYGHE NART*, LEYENDAS DE *SOSRUKO*

Este proyecto artístico es un tributo al legado cultural y un aporte al compromiso social de la preservación de la autodenominada etnia *Adyghe* a la que pertenece la autora de este trabajo.

Esta etnia comúnmente se conoce como “circasiana” y es uno de los numerosos pueblos que habitan en el Cáucaso del Norte en el sur de la actual Federación de Rusia. Los pueblos del Cáucaso han compartido muchos siglos de historia común que ha dado vida a las epopeyas de los *Nart* (que significa “guerreros”). Aunque cada etnia tiene su versión de esas narraciones épicas, hay muchos rasgos en común debido a una estrecha interrelación cultural que tuvo lugar durante los siglos de la formación de las epopeyas.

El presente proyecto se refiere sólo a la Saga de los *Adyghe Nart* que juega un papel muy significativo en el legado cultural de la etnia objeto de este estudio. Dentro de su Saga, se encuentran las leyendas que cuentan las hazañas del guerrero más popular llamado *Sosruko*. La necesidad interna de la autora de contribuir con la conservación de la cultura *Adyghe* motivó esta propuesta de una nueva interpretación artística de sus leyendas.

En la presente producción artística, su autora aplica sus conocimientos sobre los estudios del arte, el dibujo y la pintura. Los mencionados conocimientos son, por un lado, objetivos, porque provienen de su realidad objetiva y, por otro lado, son subjetivos, porque son parte integral de su vida espiritual e intelectual.

### **Actualidad, relevancia y justificación**

Una de las problemáticas de las sociedades multiculturales es la falta de comprensión y tolerancia.



Todas las culturas, sin importar cuán diferentes sean, comparten elementos en común haciendo posible el diálogo intercultural. El primer paso a este diálogo es conocer y luego tratar de comprender las costumbres y prácticas distintas. Es necesario conocer a la gente que luce diferente, viste, habla, piensa y actúa diferente para darse cuenta de que el mundo es mucho más de lo que se ve desde la ventana del dormitorio.

Familiarizarse con culturas diferentes significa aceptarlas en la “familia” cultural humana para que dejen de ser tratadas como “extrañas”. Expandir los horizontes culturales ayuda a combatir la ignorancia que es, probablemente, uno de los peores defectos del hombre, porque la ignorancia siempre ha sido un terreno fértil donde se siembra la desconfianza y la discordia y se cosecha el miedo y el odio.

Hablar de culturas implica hablar también de artes. Todo arte, sin importar su género, cumple con una responsabilidad social a través de la creación de productos artísticos que definen la cosmovisión e ideología de la vida de un grupo social determinado. Como afirma Danto (1999) “Ningún arte es más verdadero que otro, ni más falso históricamente que otro” (cap. 2, p. 49). Menza (2016) dice que “El arte puede referirse a la capacidad artística y estética, a la belleza y el placer, a la experiencia de los sentidos al contemplarla, a la necesidad de algo hermoso, a la expresión personal o una existencia exaltada” (p. 14).

Respondiendo a esta necesidad interna de expresarse, la autora del presente trabajo ha creado nueve ilustraciones de leyendas. Su proyecto es una aproximación teórico-práctica a los modos de transmitir los mensajes desde los textos narrativos a los códigos visuales de la ilustración y formalmente se define como la investigación-creación en el área de *Las Artes Plásticas* en la línea de *Pintura al óleo* cuyo producto artístico perteneciente al género de la *ilustración literaria*.

En el Diccionario de la Lengua Española de la Real Academia Española (2018) hay varias entradas que definen la ilustración; una de ellas se refiere al “movimiento filosófico y cultural del siglo XVIII que acentúa el predominio de la razón humana y la creencia en el progreso”; otra definición es de una “acción y efecto de ilustrar”, y por último, “un dibujo que adorna o documenta un libro”.



Según Salisbury (2005), la ilustración es “una de las actividades más gratas y placenteras que existen” (p. 6). Sin duda, lo “placentero” puede referirse tanto al acto de contemplar como al de crear las ilustraciones. Por consiguiente, es comprensible la carga muy personal y emocional que llevan las ilustraciones realizadas para este proyecto que transmite una percepción visual de su autora.

Para Kant (2007), la ilustración se define como una herramienta de la liberación del hombre de su “imposibilidad de servirse de su inteligencia sin la guía de otro” (p. 1). A pesar de que un ilustrador puede ser considerado como una especie de guía, el observador necesita un cierto grado de cultura y educación que, de hecho, forman parte de su inteligencia, para interpretar una ilustración y descifrar los mensajes que ella encierra.

Berger (2000) en su libro *Modos de Ver* dice: “lo que sabemos o lo que creemos afecta a cómo vemos las cosas. [...] Sólo vemos lo que miramos. Y mirar es un acto de elección” (p. 8). La autora de este trabajo refleja su elección de mirar de una forma particular a los personajes y los escenarios descritos en las leyendas de *Sosruko* y representarlos en sus lienzos, según sus creencias y conocimientos, en concordancia con la idea que profundiza Berger (2000) sobre la forma cómo vemos y apreciamos las obras de arte:

El modo de ver se reconstituye a través de las marcas que hace sobre el lienzo o el papel. Sin embargo, aunque nuestra imagen incorpora un modo de ver, nuestra percepción o apreciación de una imagen también depende de nuestro propio modo de ver (p. 10).

La autora del proyecto expresa a través de la ilustración su modo particular de ver la cultura *Adyghe* y espera que el presente trabajo sea de utilidad por su relevancia social y cultural. Puesto que las leyendas y mitos étnicos describen los valores humanos universales que proporcionan la base cultural, moral y estética de una sociedad, aportar la información y “arrojar luz” a la cultura *Adyghe* para conocerla, podría beneficiar a las nuevas generaciones de esta y otras etnias que están expuestas a fuertes influencias foráneas.





Las leyendas de *Sosruko* forman parte de la Saga de los *Adyghe Nart* y son la fuente de inspiración para esta serie de ilustraciones literarias. Cuando un público se expone a las ilustraciones literarias sobre alguna etnia, se produce la experiencia de haber visto y, por ende, conocido esa cultura. Además, esta experiencia permite que una persona llegue a apreciar mejor sus propias raíces. Al igual, cuando la luminosidad y tonalidad de un color se juzga sólo en relación con sus colores adyacentes, solamente por medio de la comparación se obtiene una perspectiva más objetiva de una cultura para poder juzgarla y apreciarla.

En esta propuesta artística se enfatizan las virtudes y cualidades humanas que fundamentan la base de la cultura *Adyghe* que se había formado en un contexto de guerras constantes. A lo largo de su historia, los *Adyghe* tuvieron que desarrollar al máximo sus cualidades guerreras para compensar con su potencial humano la carencia de recursos para armar cuantiosos ejércitos. La Saga de los *Nart* está llena de ejemplos de actitud heroica que resalta los valores de esencia militar, tales como: la valentía, la tenacidad, la perseverancia, las fuerzas física y espiritual; para un hombre *Adyghe*, el honor es la cualidad más importante, seguida por la autoestima, el respeto a los mayores, la modestia y el recato. Por otro lado, las mujeres *Adyghe* se destacan como cuidadoras del hogar y madres abnegadas y se les atribuyen las virtudes de ser leales, respetuosas, hogareñas, sabias y talentosas.

La relevancia práctica del presente proyecto de ilustraciones, dirigido al público en general, se encuentra en la posibilidad de ser base para el desarrollo de otros proyectos artísticos en el futuro como, por ejemplo, un video juego, con el fin de atraer al público joven, puesto que los temas relacionados con la Saga de los *Nart* ofrecen amplias posibilidades para diversos proyectos creativos. Además, este proyecto resuelve algunas cuestiones inherentes a la praxis artística y puede ser de utilidad para otros ilustradores por su valor teórico-metodológico.

### **Problema teórico-metodológico**

A nivel mundial, las leyendas de los *Nart* son poco conocidas porque existen pocos estudios sobre el Cáucaso y sus narrativas épicas.



## UNIVERSIDAD DE CUENCA

En los años 30 del siglo pasado, en la ex Unión Soviética, fueron realizadas las primeras traducciones al ruso. En los años 50, luego de la Segunda Guerra Mundial, fue publicado uno de los primeros libros ilustrados de *La Saga de los Nart* que actualmente se considera una reliquia. En los años 80, se realizó una película animada basada en las leyendas de *Sosruko* en el estudio de animación de *Soyuzmultfilm*. Esta película fue doblada al idioma *Adyghe* hace diez años, debido al creciente movimiento en *pro* de la conservación de la cultura, como un incentivo para el aprendizaje del idioma materno por las nuevas generaciones.

Fuera del Cáucaso, uno de sus investigadores más importantes en la actualidad es PhD. John Colarusso, profesor de la Universidad McMaster en Hamilton, Ontario, quien ha escrito varios libros sobre la lingüística, mitos y política del Cáucaso en sus períodos modernos y antiguos. En 2002, la editorial *Princeton University Press* de Nueva Jersey presentó, por primera vez en el Occidente, su traducción al inglés de una amplia selección de leyendas en el libro *Las Sagas de los Nart del Cáucaso: Mitos y Leyendas de los Circasianos, Abaz, Abkhaz, y Ubykh*: (Nart Sagas from the Caucasus Myths and Legends from the Circassians, Abazas, Abkhaz, and Ubykhs).

Además de las ya mencionadas traducciones al ruso e inglés, durante la investigación realizada para este proyecto, no se encontraron datos sobre traducciones a otros idiomas o sobre ediciones ilustradas más recientes de la Saga de los *Nart*. Por consiguiente, aún existe un amplio espacio para su exploración con fines educativos e informativos. El incentivo para el presente trabajo teórico-práctico fue transmitir los mensajes encontrados en la narrativa épica de las leyendas de *Sosruko* a los códigos visuales de la ilustración para dar a las leyendas una nueva vida y atraer la atención del público moderno.

Además de la escasez de investigaciones científicas sobre el tema escogido, durante el proyecto se descubrieron otros problemas propios del género de la ilustración.

Todo el mundo asume que un ilustrador es alguien quien, por lo menos, sabe dibujar. Pero, para ser un ilustrador de éxito, ¿será suficiente solamente dominar el dibujo? ¿Es cualquier artista un ilustrador? Terence Dalley (1992), en su libro *Guía*



*completa de ilustración y diseño: técnicas y materiales* señala que “la línea divisoria entre la ilustración y el ‘arte grande’ es cada vez más borrosa” (p. 52). Zeegen (2005), comenta en su libro *Principios de ilustración* que “La ilustración se encuentra en un campo un tanto ambiguo entre el arte y el diseño, por ser demasiado artística para los diseñadores y demasiado caprichosa para los artistas” (p. 35). Entonces, ¿son artistas todos los ilustradores? No hay una sola respuesta a esta pregunta, pero lo cierto es que los mejores ilustradores son reconocidos como grandes artistas visuales quienes no se limitan a un sólo estilo, técnica o medio.

La problemática de la ilustración se acentúa por las diferencias importantes entre la ilustración y otros géneros artísticos en cuanto a sus usos y formas de difusión. Eduardo Villacís (2017), prominente ilustrador ecuatoriano, en una entrevista concedida a la autora del presente trabajo, indicó que “la diferencia entre la pintura y la ilustración es que la pintura está pensada para que alguien venga a una galería y la vea en vivo; y la ilustración está pensada para ser vista en reproducción”. Una opinión similar expresa Almela (2008):

Un ilustrador entrega un original para su reproducción, mientras el artista entrega el original de la obra para ser comercializado por la galería.

La ilustración se usa para ser distribuida a muchas personas ya sea en medio impreso como libros o periódicos; medios digitales como revistas virtuales, páginas web y demás, mientras que las obras artísticas son únicas, su reproducción no es tan masiva como las ilustraciones y se limitan a las galerías artísticas. (párr. 2)

Otra diferencia se encuentra en las fuentes de inspiración que utilizan los artistas plásticos y los ilustradores. Se considera que los ilustradores carecen de originalidad y su inspiración es cuestionada por el hecho de que ellos se basan en la información sacada de los textos para la creación de sus obras.

Sin embargo, Neil Gaiman (2003) enfatiza precisamente la originalidad que puede demostrar una ilustración. Uno de los mejores comunicadores visuales es el educador estadounidense Barron Storey, famoso por sus logros como ilustrador comercial y artista plástico, inventor de varios estilos y técnicas que fueron seguidos



## UNIVERSIDAD DE CUENCA

por muchos artistas. Neil Gaiman (2003) dice que “Mucha gente ha aprendido de Barron Storey: Bill Sienkiewicz, Dave McKean, Kent Williams y muchos otros, y están muy orgullosos de admitirlo. Es un verdadero original, y no hay muchos como él alrededor” (párr. 4). Cabe mencionar que este novelista gráfico ha sido uno de los referentes artísticos para el presente trabajo.

Algunos de los problemas enfrentados en este proyecto fueron los retos que siempre se presentan en la ilustración de historias antiguas:

- Las leyendas se encuentran a medio camino entre la realidad y fantasía, por eso el proceso de su ilustración se hace mucho más personal y subjetivo ya que el ilustrador no puede contar con evidencias científicas que comprueben, evidencien o documenten los eventos tales como: milagros, actos de magia, conversiones, hechizos, etc., descritos por estas leyendas.
- Hacer que la ilustración de historias antiguas de una etnia específica sea atractiva y entendible para otras culturas es otro reto y es necesario buscar analogías y paralelismos en otras culturas y fuentes de saber para lograrlo.
- Otro reto es la recopilación de referencias visuales como base de un extenso archivo necesario para los diseños de personajes y escenarios de las ilustraciones.
- Finalmente, un reto de este proyecto en particular es cumplir con el corte documental en cuanto a los elementos y simbolismos de la cultura *Adyghe* por medio de la representación figurativa.

Es importante aclarar, que esta investigación no es sobre apropiaciones culturales, sino sobre el rescate de las tradiciones culturales y la reivindicación de la cultura *Adyghe*, a la cual la autora pertenece enteramente por haber nacido y crecido en la región y tener ancestros de esta etnia. Este hecho le otorga pleno derecho de presentar un trabajo sobre la cultura *Adyghe* que fue aprendida desde la temprana edad.



## UNIVERSIDAD DE CUENCA

La cultura es algo que se aprende. [...] Los objetos materiales que crean los hombres no son en, y por sí mismos, cosas que los hombres aprendan. [...] Lo que aprenden son las percepciones, los conceptos, las recetas y habilidades necesarios: las cosas que necesitan saber con objeto de hacer cosas que cumplan las normas de sus compañeros. (Goodenough, 1970, p. 190)

Esta idea de Goodenough sobre la cultura es ampliada por Gillian Rose (2007) en su trabajo *Metodologías Visuales. Una introducción a la Interpretación de Materiales Visuales* (Visual Methodologies. An Introduction to the Interpretation of Visual Materials):

La cultura es un concepto complejo, pero, en términos muy amplios, el resultado de su implementación ha sido que los científicos sociales ahora están muy interesados en las formas en que se construye la vida social a través de las ideas que las personas tienen sobre ella y las prácticas que fluyen de esas ideas. (p. 5)

La idea que fluye en este trabajo es similar a la reivindicación indígena promovida por el movimiento de indigenismo en el arte en Latinoamérica, especialmente en México, Perú y el Ecuador, donde los indígenas fueron convertidos en protagonistas del arte con el fin de socializarlo en las masas populares.

Entre los representantes del indigenismo y expresionismo más importantes se puede mencionar a los grandes maestros ecuatorianos como Eduardo Kingman Riofrío, Camilo Egas y Oswaldo Guayasamín; los muralistas mexicanos como Diego Rivera, José Clemente Orozco y David Alfaro Siqueiros.



## Objetivos

### Objetivo general.

Crear ilustraciones literarias de las leyendas de Sosruko en base a documentación de archivo para la preservación y difusión del legado cultural *Adyghe*.

### Objetivos específicos.

- 1 Informar sobre los antecedentes geográficos, históricos y políticos de la cultura *Adyghe*.
- 2 Analizar textualmente las primeras dos leyendas sobre *Sosruko* que abarcan el nacimiento y la obtención de su equipamiento de guerrero.
- 3 Seleccionar dentro de los textos los elementos explícitos que pueden ser representados en las ilustraciones.
- 4 Ilustrar los fenotipos y vestimenta de la etnia *Adyghe* en base a la documentación de archivo existente.
- 5 Aplicar la técnica de pintura figurativa al óleo para la creación de la serie de ilustraciones basadas en episodios seleccionados de las leyendas de *Sosruko*.

### Preguntas de investigación.

¿En qué región se formó y actualmente vive la etnia cuyo legado cultural se estudia en este trabajo?

¿Por qué es importante la preservación de la cultura *Adyghe* en el contexto político actual?

¿Cuáles son los símbolos que caracterizan el diseño *Adyghe*?

¿Quién es *Sosruko* y de qué se tratan sus leyendas?

¿Cuál es el procedimiento que sería adoptado para la creación de ilustraciones de las leyendas de *Sosruko*?



### ***Tareas de investigación.***

- 1 Presentación de los antecedentes geográficos, históricos y políticos que formaron la cultura *Adyghe*.
- 2 Análisis textual de las primeras dos leyendas sobre *Sosruko*.
- 3 Selección de los elementos explícitos más representativos de la cultura *Adyghe* que aparecen en los textos analizados.
- 4 Recopilación de las imágenes de fenotipos y diseños ornamentales para la vestimenta de personajes de las ilustraciones.
- 5 Creación de las ilustraciones mediante la técnica de pintura figurativa al óleo.

### **Marco teórico**

Para este proyecto se siguió la línea de investigación-creación artística de carácter descriptivo y centrado en la fenomenología que hace inferencia a la etnia *Adyghe*, es decir, centrado en su interpretación.

Husserl (1986, p. 10), define la fenomenología como la ciencia que “se ocupa de la conciencia con todas las formas de vivencias, actos y correlatos de los mismos, es una ciencia de esencias que pretende llegar sólo a conocimientos esenciales y no fijar, en absoluto, hechos”.

El paradigma cualitativo de esta investigación-creación toma como su punto de referencia las leyendas ancestrales de la Saga de los *Adyghe Nart*. La elección de los mitos para un proyecto artístico se podría justificar con las palabras de Groyes (2002) quien sugiere que el “arte debe convertirse en algo diferente –inusual, sorprendente, exclusivo– y la historia demuestra que el arte únicamente puede hacer esto recurriendo a las tradiciones clásicas, mitológicas y religiosas y rompiendo su conexión con la banalidad de la experiencia cotidiana” (p. 3).

Jiménez (2002) defiende la *vitalidad de arte* afirmando que “con todas sus contradicciones, lo que seguimos llamando *arte* es una de las vías más sólidas de enriquecimiento humano producida en nuestra tradición de cultura” (p. 2). Esta investigación intenta llegar a este enriquecimiento partiendo de una realidad cierta, que es la existencia de la etnia *Adyghe* y sus leyendas, y está basada en la



observación no generalizable y subjetiva de la autora del proyecto. Su principal objetivo es ilustrar esas leyendas y mitos para ofrecer un modelo de apreciación de la cultura e ideología *Adyghe* como su representante, desde “dentro”. Esta clase de postura es referida por Danto (1999) de la siguiente manera:

De acuerdo con el modelo multicultural, lo mejor que uno puede esperar hacer es tratar de entender cómo la gente, en una tradición cultural dada, apreciaba su propio arte. Uno no puede, desde fuera de esa tradición, apreciar cómo es desde dentro, pero puede al menos intentar no imponer el modelo propio de apreciación a tradiciones a las que es ajeno. (p. 117)

Este proyecto pretende ofrecer una reinterpretación de la verdad encontrada en la información textual a través de las imágenes creadas. Según Rudolf Arnheim (2006):

Todo gran artista da a luz un universo nuevo, en el que las cosas más vulgares se aparecen como no se habían aparecido antes a nadie. Este aspecto nuevo no es una deformación ni una traición, sino que reinterpreta la antigua verdad de una manera fascinantemente fresca e iluminadora. (p. 75)

Si se busca otro nombre para la “reinterpretación iluminadora”, este sería la ilustración. Menza(2016) aclara el concepto de la ilustración como una forma de lenguaje que “tiene como objetivo destapar y evidenciar aquello que un texto no puede comunicar” (p. 269). Sánchez (2006) a su vez hace una comparación entre la narración literaria y visual:

La narración tiene como objetivo transmitir información para generar un conocimiento, de manera que si se convierte una serie de hechos en una historia, se espera que la





narración genere un conocimiento sobre estos sucesos. La narración visual aparece gracias al potencial que tienen las imágenes de contar historias por sí mismas y en conjunto. (p. 86)

Jaleen Grove (2013, citada en Menza 2016) afirma que “la ilustración ha vivido muchos cambios a través de la historia, y a finales del siglo XIX y todo el XX tuvo una gran reinvención gracias a los avances técnicos, tecnológicos y el aumento de la demanda, lo que le dio gran importancia, y hoy en día podemos decir que es un puente perfecto entre la imaginación que genera el texto escrito y la verosimilitud de la pintura con la realidad” (p. 268).

Los mensajes que pretenden entregar las imágenes no siempre pueden interpretarse de una manera directa por el receptor quien tiene su propia forma de ver las cosas. Teresa Durán (2005) opina al respecto:

Desde el punto de vista de la técnica empleada por el ilustrador (el emisor), se trata de un arte espacial. Pero desde el punto de vista del lector (el receptor) es un arte temporal. Y como también debe tenerse en cuenta que, en la mayoría de los casos, el ilustrador no es el creador del mensaje sino que éste ha sido inventado por el escritor, entonces, dentro del esquema clásico de la comunicación, el ilustrador no es, en sentido estricto, el emisor, sino el “repetidor” o “amplificador” del emisor. (p. 242)

Durán (2005), afirma que el ilustrador busca una “forma de representar los textos, en la cual, lo más importante es llamar la atención del lector mediante el estilo gráfico utilizado; la vía de la empatía afectiva” (p. 253).

Para llegar a la empatía afectiva mencionada, se decidió por el realismo como estilo de las obras del presente proyecto. En palabras de Aumont (1992) “El realismo es, pues, necesariamente una noción relativa y no hay realismo absoluto. Además [...] el realismo es una tendencia, una actitud, una concepción, [...] una definición particular de la representación, que se encarna en el *estilo*, en una escuela” (p. 220). Las obras finales presentadas aquí, sin ser absolutamente realistas, tan solo reflejan el estilo que define a su autora.



Si se trata de realizar una comparación entre los procesos involucrados en trabajos investigativos de las ciencias “duras” y de bellas artes, de hecho, se descubren varias similitudes en sus actividades, como, por ejemplo, entre la hipótesis científica y la inspiración artística. Tanto en la investigación científica como en la artística se recogen datos e información para generar ideas y luego reflexionar sobre ellas. Los bocetos de un proyecto de artes visuales llegan a ser equivalentes a las pruebas de los experimentos científicos. En las ciencias, se llega a la verificación o refutación de la hipótesis para comprobar o reprobar la teoría, y en el proyecto artístico, se verifica la eficacia de lenguaje plástico para la transmisión de los mensajes visuales. De esta manera, la resolución del problema científico puede compararse con la presentación de la obra final para la crítica del público.

A pesar de que hoy las obras de arte están cada vez más cerca del receptor gracias a las tecnologías modernas de la reproductibilidad técnica, en el criterio de Benjamin (2003) el concepto de la autenticidad de la obra original radica en que “incluso en la más perfecta de las reproducciones una cosa queda fuera de ella: el aquí y ahora de la obra de arte, su existencia única en el lugar donde se encuentra” (p. 43).

A pesar de las similitudes existentes ya mencionados, los resultados de una investigación artística no pueden ser verificados de la misma manera como los científicos, porque carecen de la propiedad de universalidad y no pueden ser reproducidos sin variar en diferentes ocasiones. Por lo tanto, la diferencia principal de la investigación artística radica en la imposibilidad de su aplicación general para otros casos, puesto que cada proyecto artístico es único en su clase.

La percepción del arte es una sensación muy personal e inmensurable, al igual que la percepción del dolor y, desde una perspectiva puramente científica, el “método” artístico no puede ser objetivo por la naturaleza misma del arte. Esta subjetividad es señalada por Barron Storey (2014 citado en Silverberg, 2014) quien enfatiza las diferencias entre el arte y otras actividades humanas:



Los artistas necesitan la sensibilidad en lugar de la fuerza. Dos personas que miran la misma imagen pueden tener reacciones radicalmente diferentes en cuanto a su valor, al contrario de las duras reglas de la economía y los negocios. En negocios y economía, el resultado final es el resultado final y punto. El arte es diferente, es mágico. Como artista, te estás convirtiendo en algo similar a un chamán, y eso significa que estás arriesgando a ser considerado como un farsante completo. Sin embargo, eso [la magia] si funciona debido a los increíbles resultados que logran los artistas. Por eso digo que la sensibilidad es más importante que la fuerza. (párr. 14)

### Marco metodológico

En el presente trabajo de Maestría en Estudios del Arte se siguió la siguiente metodología según a las tareas propuestas:

1. En el presente trabajo se informa sobre los antecedentes de los *Adyghe* y los cambios geopolíticos en el territorio ocupado por dicha etnia desde la antigüedad. Se describe el papel histórico y político de los representantes *Adyghe* según los testimonios históricos.

2. Se escogen tres leyendas de la saga de los *Adyghe Nart* que tratan sobre el héroe predilecto llamado *Sosruko*: la primera es la historia de su nacimiento, y la segunda trata sobre la forma cómo *Sosruko* obtiene su arma y su caballo, y la tercera es sobre el fuego de *Sosruko*. Estas leyendas evidencian las creencias antiguas del pueblo *Adyghe* sobre los valores presentes en su cosmovisión, tales como: la idea de la inmaculada concepción y los valores familiares; la importancia del fuego y el hierro en la elaboración de herramientas agrícolas y armas y, por eso, considerado el metal más valioso que el oro; el respeto y admiración de los *Adyghe* hacia el caballo, un símbolo de fidelidad y amistad, por ser su compañero inseparable en la vida cotidiana y en combate.

3. Como paso siguiente, se realiza el análisis de los textos literarios mencionados buscando aquellos elementos que son citados de manera explícita dentro de los mismos. Estos elementos se relacionan con los antecedentes geográficos, históricos y culturales de la etnia objeto de esta investigación. Este



proceso corresponde al análisis objetivo de la fuente literaria que desemboca en la síntesis de características esenciales para la creación de la obra artística.

4. Para las referencias visuales, se recopilan archivos sobre la cultura *Adyghe* tales como: documentales, películas, grabaciones de conciertos con danzas folklóricas, etc., donde se puede apreciar los elementos de diseño tradicional; así como el material fotográfico disponible de forma libre en las redes sociales tales como *Pinterest* y *Facebook* en los grupos de la comunidad *Adyghe* a nivel mundial y de las personas particulares, oriundas de esta etnia.

5. Para traducir el lenguaje narrativo al visual, se parte del análisis del texto con el propósito de extraer ideas para la posterior creación de imágenes. Se definen los elementos conceptuales y visuales y su ubicación según las reglas compositivas para concretar la imagen final. Asimismo, se asignan funciones y significados específicos a los colores que van a ser empleados en las ilustraciones.

En el proyecto se aplican dos métodos de creación de bocetos: el montaje digital y el boceto a mano a carboncillo y lápiz. Periódicamente, los bocetos son presentados al director de la tesis, Mg Eduardo Villacís, para su aprobación.

El medio de las ilustraciones es la pintura al óleo y, como soporte, se emplean lienzos de tamaño 60 cm x 90 cm.

Después de finalizar la producción de las obras artísticas, se procede a elaborar la respectiva memoria tomando fotografías de cada una de ellas para el archivo digital.

En cuanto a los métodos de investigación, se proponen los siguientes: la *observación* que sirve para destacar el nivel empírico de este estudio; el método *histórico-lógico* que permite el estudio del problema de investigación y seleccionar los enfoques epistemológicos adecuados; en vista de la insuficiente investigación científica sobre las narrativas épicas de los *Nart*, se propone el método *inductivo-deductivo* de investigación que enfatiza la abstracción como uno de sus procedimientos; el método *analítico-sintético* permite sacar conclusiones e interpretar los resultados; y el método de *aplicación de las nuevas tecnologías* permite optimizar el tiempo empleado para la producción de la obra, como es el uso



del programa *Photoshop* CS6 para la creación de los collages de referencias fotográficas.

Las preguntas formuladas anteriormente llevan a los siguientes métodos para la organización del trabajo durante el proyecto:

- Investigar sobre los antecedentes geográficos, históricos y políticos que formaron la tradición cultural de los *Adydhe Nart*.
- Seleccionar entre los capítulos de la saga de *Sosruko* los episodios más importantes para realizar las ilustraciones.
- Crear una base de datos con las referencias fotográficas de los caucásicos (hombres, mujeres y niños) que se emplearán como modelos realistas para crear a los personajes ficticios de ilustración.
- Recopilar las imágenes de ornamentos, vestimenta, armas y escenarios para su respectiva representación en las ilustraciones.
- Describir las influencias de las estéticas visuales en el estilo artístico personal.
- Establecer las etapas del proyecto.

## Capítulo 1. Contextualización histórico-cultural

### 1.1 Antecedentes Geográficos, Históricos y Políticos de la Cultura *Adyghe*

#### 1.1.1 Geografía.

La etnia *Adyghe*, objeto de estudio de este trabajo, ha estado viviendo en la región llamada el Cáucaso del Norte o Septentrional desde los tiempos inmemorables. La cordillera del Cáucaso se encuentra al sur de Rusia, cerca de la frontera con Turquía e Irán y tiene acceso a tres mares: el Mar Negro, el Mar de Azov y el Mar Caspio.

Probablemente, una de las descripciones analíticas más completas del Cáucaso, a nivel internacional, ha sido presentada por PhD. Martin W. Lewis, profesor titular de historia mundial y geografía global del Departamento de Historia de la Universidad de Stanford. Su serie titulada *El Cáucaso* publicada en *GeoCurrents*, contiene varios artículos acompañados por un análisis crítico y opiniones del autor sobre la historia, cultura y la problemática actual de la región.



En uno de sus artículos, *La centralidad del Cáucaso* (The Centrality of The Cáucaso), Lewis (2012) expresa su propia perspectiva sobre la categorización geográfica del lugar<sup>1</sup>:

Aunque la región es fácil de ubicar en un mapa mundial, su categorización geográfica es complicada, ya que el Cáucaso se extiende a lo largo de la división convencional entre Europa y Asia y puede colocarse plausiblemente en diferentes regiones del mundo [...]

Cuando agregamos el Cáucaso a alguna otra parte del mundo, su carácter distintivo tiende a desvanecerse, dejando una zona periférica vaga [...] En el proceso, se pierde la mayor importancia de la región [...]

[...] el Cáucaso podría ser considerado como una región mundial por derecho propio. (párr.2)

Lewis (2012) hace una reflexión sobre la importancia geopolítica de la región en su otro artículo *¿Dónde está el Cáucaso?* (Where is The Caucasus?):

La cuestión de dónde deben clasificarse regionalmente los países del Cáucaso no puede responderse claramente: simplemente no es factible dividir todas las partes del mundo en regiones idealmente demarcadas y no superpuestas.

[...] algunas partes del mundo no encajan bien en ninguna de nuestras regiones estándar, entre ellas está el Cáucaso. Como resultado, a menudo es mejor considerar que toda el área forma su propia región del mundo distintiva. Hacerlo ayuda a ubicar el Cáucaso en el mapa del mundo, posicionándolo no como una zona intersticial "entre" Europa y Asia o Rusia y Medio Oriente, sino como un lugar importante y fascinante de por sí mismo. (párr.8)

---

<sup>1</sup> La traducción de esta y otras fuentes en inglés por la autora.



En el territorio de la actual república de *Kabardino-Balkaria*, se eleva el monte más alto, El *Elbrus*, uno de los muy pocos volcanes en el mundo que cuenta con dos cimas: la cumbre Este es de 5642 msnm, y la Sudoeste es de 5621 msnm (Montipedia, 2018).

“Desde los tiempos remotos, El *Elbrus* fue venerado por los pueblos locales quienes le dieron en total doce nombres diferentes” (Rototae, 2018)<sup>2</sup>. Los *Adyghe* lo llaman *Oshkhamakho* o la “montaña de la felicidad”, alegando que Atila, el líder de los hunos, paró el avance de su devastadora campaña hacia el Este justamente a los pies del *Elbrus* y fue obligado a emprender su retirada (Tverdyi, 2018).

Otro significado de *Oshkhamakho* es la "montaña de la luz" porque el día comienza en los valles de Kabarda cuando los primeros rayos del sol iluminan las cumbres de *Oshkhamakho*; y cuando los últimos rayos se apagan en sus pendientes, comienza la noche.

Tverdyi (2018) añade que anualmente, miles de amantes de deportes extremos se dirigen a la cordillera del Cáucaso para conquistar sus picos que se han ganado la fama mundial por la dificultad de su ascenso (párr.2). A los aventureros, que se atreven a enfrentarse a los colosos nevados, les esperan numerosos peligros como la falta de oxígeno en las alturas de más de 5 mil metros, el clima impredecible, temperaturas muy bajas, avalanchas frecuentes y glaciares peligrosos, para mencionar algunos.

### **1.1.2 Recursos naturales.**

La gran parte del área relativamente pequeña del Cáucaso se caracteriza por un clima moderadamente continental que se convierte en clima subtropical en la costa del Mar Negro. Las laderas de las montañas están cubiertas de bosques montañosos alpinos y subalpinos, conformados mayormente por los pinos y abetos.

En el Cáucaso crece una variada vegetación gracias a la abundante luz solar, el verano cálido y húmedo y el invierno corto con poca nieve y temperaturas que oscilan entre -10 a +9 grados centígrados. La flora variada del Cáucaso determina,

---

<sup>2</sup> Traducción de esta y otras fuentes en ruso por la autora.





a su vez, la diversidad de su fauna: muchos animales son endémicos, pero el animal más misterioso y emblemático de la fauna caucásica es el leopardo de las nieves o irbis que se encuentra en peligro de extinción. Con el fin de preservar la naturaleza única del Cáucaso y sus habitantes, en este Distrito Federal se han creado varias reservas ecológicas.

Además de la diversidad biológica y la belleza de sus distintivos paisajes, el Cáucaso es famoso por sus recursos recreativos y balnearios que permiten el desarrollo del turismo nacional e internacional. La abundancia y variedad de manantiales de aguas minerales y baños termales con propiedades medicinales atraen a numerosos turistas a los sanatorios de las ciudades como *Nalchik*, *Pyatigorsk*, *Kislovodsk*, *Zheleznovodsk* y *Mineralnye Vody*. Sin importar la estación del año, los visitantes quedan impresionados por los magníficos parques y jardines que embellecen esas ciudades que, hasta hace poco, recibían miles de turistas de todas partes de Rusia y algunos países de Asia y Europa.

Otro gran atractivo turístico que es visitado por los amantes de nieve y deportes de montaña es el complejo turístico de esquí de montaña *Prielbrusie*, construido en las pendientes de El *Elbrus*. En cambio, quienes prefieren el sol y el clima cálido, visitan las ciudades turísticas de *Tuapsé*, *Anapa*, *Adler* y *Sochi* en la costa del Mar Negro.

Urtzi Urrutikoetxea (2014), escritor y periodista de Bilbao, quien ha trabajado en el Cáucaso en vísperas de la Olimpiada de 2014, ha compartido su opinión sobre la elección de *Krasnaya Polyana* de *Sochi* como sede de los Juegos Olímpicos de Invierno:

Es la paradoja: el país con más frío y nieve del mundo escoge su rincón más meridional, con clima subtropical, para celebrar unos Juegos de Invierno. [...] *Sochi* con el sol, los sanatorios, el mar, el alcohol, las barbacoas. [...] se convirtió en la capital de verano del imperio, [...] es la niña querida de Putin, como lo fue antes de los zares y los líderes soviéticos. (párr. 3-5)





La paradoja mencionada por Urrutikoetxea (2014), es en realidad un claro indicador de la importancia geopolítica de la región para el gobierno ruso que aprovecha las ventajas de su clima y ubicación privilegiados con acceso vía marítima a los países del sur de Europa y Medio Oriente.

### **1.1.3 Economía.**

#### ***Agricultura y Ganadería.***

El Cáucaso del Norte es el principal productor de granos, hortalizas, leguminosas y frutas para Rusia, ya que el 80% de sus llanuras son tierras agrícolas fértiles (Severnyj-Kavkaz-2, 2015, párr. 7). En la región de Krasnodar, cerca de la costa del Mar Negro, el clima subtropical permite cultivar incluso arroz, uvas, té, tabaco, cítricos y otros productos agrícolas subtropicales. Sin embargo, los suelos del Este del Cáucaso, en la costa del Mar Caspio, son casi desérticos por falta de lluvia, ya que la cordillera con sus picos de más de 2000 m de altura actúa como una barrera natural insuperable para las nubes con lluvia que vienen del Mar Negro.

La ganadería intensiva es una actividad agroindustrial de alta rentabilidad y se encuentra clasificada en bovina, porcina y avicultura. Cerca de las ciudades se encuentran granjas industriales que se dedican a la cría de ganado vacuno, aves y cerdos para la producción de carne, huevos y todo tipo de productos lácteos. La ventaja de la ganadería intensiva es la generación de empleo y producción de alimento, sin embargo, la gran desventaja es la fuerte contaminación de la ecología que genera el mantenimiento de grandes cantidades de animales en un espacio reducido.

Por otro lado, las prácticas milenarias tradicionales del pastoreo móvil y el nómada son las más ecológicas porque consisten en la cría de ovejas y cabras que constantemente se mueven por extensos territorios de los pastizales naturales de las laderas de montañas sin causar ningún impacto a la naturaleza.

Otro ejemplo de ganadería nómada es la cría de caballos montañeses. Desde tiempos inmemorables, en el Cáucaso se criaba una raza de caballos llamada



*Adyghash*, extremadamente resistentes y perfectamente adaptados a las condiciones de subsistencia libre en la naturaleza (Vinogradova, 2012, párr.1)

En los años 90, cuando colapsó el sistema económico y político soviético, esta raza estaba a punto de extinguirse, pero, afortunadamente, ha sido rescatada gracias a los esfuerzos de unos pocos emprendedores-entusiastas y hoy es uno de los productos de exportación a varios países de Europa y Estados Unidos.

### ***Minería y petróleo.***

El suelo del Cáucaso es rico en yacimientos de petróleo, gas natural, carbón, hierro, volframio, molibdeno y muchos otros minerales usados por la industria minera, química, metalúrgica, ingeniería eléctrica y la producción de la maquinaria pesada.

En la región se fabrican locomotoras eléctricas, equipos para la explotación del petróleo y gas natural, equipos para la industria alimenticia y maquinaria agrícola.

La industria química local abastece la zona y algunas otras regiones de Rusia con pesticidas, plástico y materiales sintéticos, así como fertilizantes nitrogenados a base de gas natural y, hasta hace poco, las necesidades de la región en combustible se satisfacían por la explotación del petróleo propio, cuya producción ha disminuido sustancialmente debido a una turbulenta situación política actual.

### ***Transporte.***

La posición geográfica de tránsito del Cáucaso ha sido un factor determinante para el desarrollo de casi todos los medios de transporte. Numerosas carreteras y ferrocarriles proporcionan la conexión vía terrestre con Ucrania, Rusia y otras partes del Cáucaso y todas las ciudades importantes de la región (centros políticos, económicos y administrativos) cuentan con terminales de transporte terrestre y aéreo que diariamente atienden a miles de pasajeros.

Además del transporte terrestre, también está desarrollado el transporte marítimo que cuenta con dos puertos de gran importancia comercial y turística en las ciudades de *Tuapsé* y *Novorossiysk* en las costas del Mar Negro.



#### 1.1.4 Población.

La ubicación estratégica, la riqueza y la belleza natural del Cáucaso han jugado un papel extremadamente importante en la historia, política, economía y cultura de los pueblos de esa región que, desde los tiempos inmemorables, ha sido objeto de constantes intentos de conquista por parte de numerosos invasores de toda índole.

La composición étnica heterogénea de esta región de singular topografía es el resultado de una compleja y larga historia de invasiones y guerras incesantes. El cuadro étnico del Cáucaso puede compararse con un tapiz multicolor que despliega un peculiar e intrincado diseño creado por los escitas, griegos, hunos, mongoles, alanos y muchas otras tribus guerreras, procedentes de Asia Menor, que rondaban las tierras del Cáucaso desde los tiempos inmemorables. “A pesar de su tamaño compacto, el Cáucaso contiene tanta diversidad humana como la mayoría de las regiones mundiales reconocidas. Su papel ha sido profundo y profundamente subestimado en la historia mundial” (Lewis, 2012, párr. 3).

Actualmente, el territorio relativamente pequeño del Cáucaso del Norte alberga a la tercera población más grande de toda la Federación Rusa actual. Su densidad poblacional es de aproximadamente 49.5 personas / km<sup>2</sup>, cinco veces mayor que el promedio del resto del país, siendo además, la región económica más multinacional de Rusia (Severnyj-Kavkaz-2, 2015, párr. 5).

A pesar de que la población rusa es dominante, aún sobreviven en el Cáucaso muchas tribus y grupos étnicos que hablan lenguas singulares no relacionadas con ningún otro idioma en la tierra.

Uno de estos grupos con un lenguaje distintivo de desconcertante complejidad es el grupo de los *Adyghe*, conocidos también como circasianos, famosos por la belleza de sus mujeres y la valentía de sus hombres, quienes poblaban Escitia, que ocupaba el territorio de lo que ahora es Ucrania, Crimea y el Cáucaso de Norte, desde la más remota antigüedad. (Colarusso, 1989, p. 2)



La *etnógenesis Adyghe* fue resultado de un largo proceso de mezcla entre los nativos del Cáucaso y los grupos étnicos migrantes, cuyos rastros se pierden en la antigüedad. Muchas culturas antiguas desaparecieron dejando su huella en la historia del Cáucaso. Una de las culturas más importantes fue la cultura *Koban* de la Edad del Bronce.

### ***Estructura social.***

En el pasado, la organización social de los *Adyghe* variaba dependiendo de la región donde habitaban.

Los Adyghe se clasificaban en príncipes, nobles, y hombres libres. Los prisioneros de guerra generalmente no eran ejecutados sino convertidos en los siervos de la nobleza. Todos los linajes y clanes formaban sus interacciones sociales obedeciendo esta jerarquía. Debido a que el rango social era hereditario y el prestigio de un hombre era medido por su valentía, poseer los bienes materiales no era socialmente importante. (Colarusso, 2002, p. 27)

La estructura social era más flexible en las tribus de las costas del Mar Negro y el Mar Caspio que vivían del comercio, pero era más compleja y estricta en las tribus de las tierras adentro. La sociedad de un pueblo guerrero estaba estructurada para imponer una férrea disciplina y orden que les servía en el campo de batalla. Colarusso (2002) señala que, a pesar de este orden social, “el banditismo era común y las redadas y conflictos bélicos eran constantes, por lo que todos los hombres tenían que andar armados. En los tiempos de guerra, se solían formar coaliciones entre varias tribus que intervenían en los conflictos como un solo estado convencional” (p. 32).

### ***Valores, creencias y relaciones familiares.***

A pesar de los estrictos códigos de conducta y elaborada jerarquía, excesiva preocupación por el honor y reputación social, los valores sociales *Adyghe* generalmente reflejaban ideales de la libertad individual combinada con la participación democrática en la vida de la comunidad.



En la sociedad *Adyghe*, la obediencia a los ancianos, venerados como sabios, era incondicional. Los ancianos, a su vez, estaban muy atentos a las necesidades de todos los miembros de su comunidad e intervenían como moderadores del poder de los príncipes y nobles, quienes debían respetar el punto de vista de los mayores (Colarusso, 2002).

Siendo un pueblo guerrero, en la visión *Adyghe*, la imagen de un hombre ideal se basaba en el principio dual de la educación del cuerpo y espíritu de un guerrero. Para alcanzar ese ideal, un joven *Adyghe* tenía que aprender a dominar perfectamente las armas y montar a caballo, tener fuerza de voluntad y no temer a la muerte. En gran medida, la posición económica y estatus social de un hombre *Adyghe* estaban condicionados a su éxito como guerrero independientemente de la época en la que vivía.

Un joven tenía que conocer y practicar las costumbres y tradiciones ancestrales, debía respetar profundamente la amistad, tener orgullo propio, defender honor propio y el de su familia, honrar los lugares sagrados. También se apreciaba la modestia, hospitalidad, amor al trabajo y la elocuencia. Saber componer y recitar los poemas otorgaba una especial admiración en la sociedad por la importancia que tenía la poesía épica que glorificaba la valentía de los antepasados y servía para la educación de las nuevas generaciones.

En las relaciones entre hombres y mujeres, el hombre debía mostrar cortesía y respeto y una actitud casta hacia la mujer, sin dejar que nada manche su imagen ante la sociedad (Meretukov, 1987, p. 63). Como una muestra de esta actitud caballeresca se considera la danza tradicional en pareja donde no se permitía ni un toque ligero, a menudo comparada con una conversación íntima sin una sola palabra.

La bailarina debe reflejar su modestia y recato, evitando el exhibicionismo erótico donde se prohíbe hasta levantar demasiado los brazos para lucir su silueta y sus movimientos parecen imitar el suave deslizamiento del cisne sobre el agua. El hombre, a su vez, con su baile representa al águila y debe revelar la agilidad, fuerza, y hombría con saltos altos y piruetas complicadas, que requieren de una buena dosis de habilidades atléticas.



Es interesante el hecho de que las mujeres *Adyghe* tenían la última palabra a la hora de escoger a su compañero de baile (sin mencionar al compañero de su vida). Incluso el divorcio no era mal visto porque una mujer no podía ser obligada a quedarse al lado de un hombre que no cumplía con sus expectativas bastante altas: las circasianas preferían a los hombres con la fama de un héroe guerrero ganada en batallas antes que su posición económica o estatus de nobleza. Naturalmente, tales preferencias de las mujeres eran un estímulo poderoso para que los hombres de todos los niveles sociales cultiven sus cualidades heroicas.

Las creencias sociales de los *Adyghe* priorizaban la educación austera de sus hijos e imponían fuertes valores familiares. La severidad de la educación llegaba a tales límites que en las familias de los príncipes y nobles se practicaba la costumbre de confiar la crianza de sus hijos a los padres postizos, escogidos entre sus criados, con el propósito de evitar que los niños crecieran demasiado mimados por sus padres biológicos, impidiendo así su desarrollo como un digno *Adyghe*.

Precisamente esta costumbre peculiar permitía atar a los siervos a sus patrones no como esclavos, sino como miembros de la familia del líder del clan. El gran honor de ser adoptado por un clan de por vida podía extenderse hasta a un extraño si el último aprendía a obedecer las reglas de la etiqueta *Adyghe*.

Las responsabilidades entre los miembros de la familia tenían una clara división. El padre era la cabeza de la familia y se encargaba de mantener a su esposa e hijos quienes le mostraban su total obediencia (Meretukov, 1987, p. 47). Con especial respeto de todos eran tratados el padre, la madre y el hermano mayor ya que el último podía convertirse en el jefe de la familia, en caso de la muerte de su padre.

La madre se encargaba de administrar el hogar y supervisar la preparación de la comida. Ella era venerada por sus hijos y nueras y en el hogar tenía casi la misma influencia que el padre; en caso de la muerte del esposo, la mujer era quien se convertía en la cabeza de la familia hasta cuando su hijo mayor alcanzaba la edad suficiente para tomar ese lugar (Meretukov, 1987, p. 52). En las relaciones familiares se seguían las reglas estrictas de subordinación: los hermanos menores



siempre obedecían al mayor, las hermanas a sus hermanos y las nueras, a todos los miembros de su familia política.

En la antigüedad, antes de la expansión del Islam en el Cáucaso, las mujeres *Adyghe* gozaban de un alto estatus familiar y social. Con el paso del tiempo y bajo la influencia de la religión musulmana en la sociedad *Adyghe*, la participación de las mujeres en la vida social y política fue prácticamente anulada. Los cambios en el sistema social, ocurridos en Rusia en el siglo XX, paulatinamente reivindicaron sus derechos sociales y políticos, pero nunca volvieron a los mismos niveles que antes del Islam.

En el pasado, el poder e influencia de una mujer eran tan grandes que, si alguien quería poner fin a la vendetta, un hombre podía convertirse en el “hijo de leche” de la madre de su enemigo mortal con sólo tocar su pecho. La mujer tenía incluso el poder de detener una disputa armada si arrojaba su pañuelo entre los combatientes: ellos tenían la obligación de inmediatamente hacer las paces y bajar sus ojos para no ver a una mujer con la cabeza descubierta entre los hombres, lo que en cualquier otra situación será una deshonra para ella.

### 1.1.5 Historia y política

#### ***Papel histórico-cultural de los Adyghe.***

En la historia, muchos *Adyghe* se han destacado no sólo en sus tierras natales, sino en la historia y cultura de varios países fuera del Cáucaso. Un ejemplo de su importancia histórica es el período cuando los *Adyghe* fueron gobernantes de Egipto, conocidos como los “sultanes mamelucos”.

La sociedad *Adyghe*, regida por el código de conducta *Adyghe Khabze*, no necesitó crear un estado (como un reino europeo o un imperio asiático) con el poder consolidado en las manos de un gobernante. Como indica Lewis (2012) “los circasianos nunca crearon un poderoso estado propio. Sin embargo, no eran ajenos al arte de gobernar en los niveles más altos” (párr. 2).



### ***Sultanes mamelucos.***

Según Lewis (2012), en el siglo XIV, la mayor parte del ejército egipcio fue conformada por los esclavos de origen circasiano. Algunos provenían de familias pobres porque los padres, incapaces de alimentar a sus numerosos hijos, solían vender a sus hijos varones como esclavos militares para el ejército egipcio. Otros llegaban por medio de secuestros de la gente común debido a la proliferación del banditismo y la captura de prisioneros en incesantes guerrillas que constantemente surtían el mercado de mamelucos.

Los mercaderes genoveses controlaban todo el comercio de esclavos en el Mar Negro y se encargaban de llevarlos a Egipto. Los jóvenes cautivos recién llegados eran admitidos en una escuela (*Hilqa* o *Tibaq*), donde eran sometidos a un adiestramiento especialmente riguroso para convertirse en mamelucos bajo la supervisión de un instructor responsable de su formación militar (*al-furusiya*).

Una vez recibida la instrucción militar por el Sultán o sus jefes, pasaban de ser esclavos a hombres libres, si bien sujetos por lazos que recuerdan las fórmulas de servilismo del sistema feudal europeo. Entre los mamelucos estaban los pertenecientes a una elite especial, la del cuerpo de mamelucos reales, quienes habían sido comprados, instruidos y liberados por el propio sultán, y tenían una guarnición en la ciudad del El Cairo. (Beltrán, 2014)

Al enterarse de los logros de los primeros mamelucos que habían llegado a Egipto como esclavos y luego se convirtieron en exitosos comandantes militares y miembros de la guardia real, los circasianos y otros caucásicos comenzaron a llegar por su propia cuenta. El General Michel Franceschi (2006) ofrece una breve descripción de los mamelucos del siglo XIII en su artículo *Bonaparte en Egipto o La sublime vacilación de la historia*:

La gran originalidad humana de Egipto en aquella época reside en la presencia de un [...] componente que no existe en ningún otro lugar: los Mamelucos, “los hombres





comprados” en lengua árabe. Hacia 1230, un cierto sultán de Egipto compra doce mil jóvenes del Cáucaso, principalmente georgianos y circasianos, para hacer de ellos la élite de su ejército. Seleccionados con minucia, adquirieron pronto una gran influencia y, en la generación siguiente, se impusieron por la fuerza como amos del país. Una vez al poder, aportaron a Egipto una civilización refinada, todavía enriqueciendo las dos culturas precedentes, (la) faraónica y (la) árabe. (párr. 5-6)

Cuando Napoleón emprendió su invasión en Europa, miles de mamelucos fueron contratados para su ejército. El famoso cuadro de Goya de la Colección del Museo Del Prado (2018), recrea una escena de batalla entre los españoles y los mamelucos (ver Figura 1).

El primer sultán *Adyghe* llamado *Barquq* inició la dinastía de trece sultanes mamelucos que gobernaron desde 1382 hasta 1517 protegiendo Siria y Egipto de las amenazas de las cruzadas cristianas e invasiones de las tribus nómadas de Asia (Khotko, 1993, p. 8). La sucesión frecuente de los sultanes mamelucos se debía a la constante lucha contra los enemigos internos y externos, por lo que eran pocos los sultanes quienes lograban mantenerse en el gobierno por períodos extensos.

La excepción fue el sultán *Qaytbay*, quien gobernó en Egipto durante veinte y ocho años. *Qaytbay* ha sido recordado como un hombre culto y aficionado a las artes, especialmente, a la arquitectura. Durante su gobierno, desde el 1468 hasta el 1496, se edificaron numerosos monumentos arquitectónicos que hoy embellecen las ciudades de Cairo, Medina, La Meca, Jerusalén, Alejandría y Damasco.

La regencia de los mamelucos en Egipto dejó su huella imborrable en las páginas de la historia del Oriente Medio por su aporte al desarrollo de su cultura, poesía y arquitectura (Khotko, 1993, p. 35).



Figura 1. Recuperado de “El 2 de mayo de 1808 en Madrid o “La lucha con los mamelucos””, por F. Goya, 1814. ©Museo Nacional del Prado.

### ***Mujeres Adyghe (circasianas) en la historia.***

Los historiadores de todos los tiempos se han preocupado por inmortalizar principalmente los nombres de los políticos y guerreros varones quienes habitualmente se destacaban en los sucesos de gran importancia histórica como los reinados y las guerras. No obstante, para que el cuadro de la importancia de la etnia *Adyghe* se presente de forma más completa, es indispensable mencionar a sus mujeres recordadas por la historia.



El primer nombre en ser mencionado en este trabajo es de una joven *Adyghe* llamada *Guashaney* quien, en 1561, a la edad de dieciséis años, contrajo matrimonio con el zar de Rusia Iván IV, El Terrible. Bautizada por la iglesia Ortodoxa como *María Temryukovna*, *Guashaney* fue la única mujer étnica en convertirse en la esposa legítima de un monarca ruso.

Por medio de ese matrimonio dinástico, Rusia había asegurado la paz en sus fronteras del sur con *Kabardá* (Circasia) que era la fuerza militar dominante en el Cáucaso en la segunda mitad del siglo XVI. Aunque ese matrimonio duró tan sólo ocho años, debido a la repentina muerte de María de una supuesta enfermedad a los veintitrés años, aquel hecho histórico había marcado el inicio de múltiples formas de mutua influencia entre Rusia y el Cáucaso durante los siglos XVI-XIX.

Varios caucásicos llegaron a ocupar los primeros puestos en la sociedad rusa y jugaron un papel importante en la política, historia y cultura de Rusia. A su vez, “el Cáucaso despertó la imaginación de los románticos del siglo XIX. El circasiano alimentó la imaginación romántica de las obras de Pushkin, Lérmontov o Alexandre Dumas” (Urrutikoetxea, 2014). Al igual del gran escritor ruso Lev Tolstoi, ellos plasmaron sus impresiones de los viajes al Cáucaso en sus libros que adquirieron la fama mundial.

Tres siglos después del matrimonio corto del zar Iván El Terrible con María, Rusia quebró la paz e instaló la guerra de invasión en el Cáucaso que se prolongó por más de cien años. Debido a la inesperada tenacidad que demostró el puñado de etnias de montañeses que se resistían a ser sometidos por el inmenso Imperio Ruso, todo lo relacionado con la región había despertado una gran curiosidad en el Occidente.

En la propia Rusia se puso en boga el traje de los guerreros conocido como *cherkesska* que se caracterizaba por su notable ascetismo y fue adoptado como el uniforme militar hasta por el zar ruso Nikolay II. Martin W. Lewis, en su artículo *La mística circasiana y sus raíces históricas* (The Circassian Mystique and Its Historical Roots), así describe las tendencias que llegaron desde el Cáucaso hasta el nuevo mundo:

:



En el siglo XIX, la "*circasofilia*" se extendió desde Europa a América del Norte, donde numerosos escritores expresaron su profunda admiración por los montañeses del Este del Mar Negro. Prominentes antropólogos físicos consideraban que los cuerpos circasianos eran el apogeo de la forma humana. Los promotores y vendedores ambulantes se aprovecharon de la manía comercializando una serie de productos de belleza del Cáucaso e incluso exhibieron "Bellezas del Cáucaso" falseadas en espectáculos circenses. (Lewis, 2012)

Yvonne Chireau (2014), Ph.D. profesora en *Swarthmore College*, en su publicación *Fenómenos de Circo, las Mujeres Blancas de Vudú, y el Asombroso Afro* (Circus Freaks, White Voodoo Women, and the Amazing Afro), así se refiere a las fotografías de esa época que supuestamente representaban a las "bellezas circasianas":

Entendemos que estas imágenes son evocaciones del orientalismo, que reflejan la preocupación del Occidente por las fantasías de lo exótico, lo bárbaro, lo sexual y los aspectos místicos del Otro, todo en una visión etnocéntrica con la cual se midió la identidad blanca [...]

Dentro de estas imágenes, están incrustados fascinantes discursos de raza, género y sexualidad, todos deformados por las contradicciones y la lógica fallida del colonialismo, que pusieron al Otro el salvaje contra las fuerzas de la civilización. (Chireau, 2014)

Había otros efectos de la "circasofilia" descritos por Lewis (2012) así:

La admiración por la belleza y la valentía circasianas en Occidente se difundió durante la Ilustración. Voltaire daba por hecho que los circasianos eran gente agradable, un rasgo que vinculaba a su práctica de inocular a los bebés con el virus de la viruela. En el siglo diecinueve, Johann Friedrich Blumenbach, el fundador de la



antropología física, inventó el concepto de la "raza caucásica" en parte en referencia a los circasianos. (párr. 3)

El periodista vasco Urrutikoetxea (2014) añade otros detalles a la descripción de los circasianos o *Adyghe*:

Circasiano” significaba pueblo libre de las montañas, era símbolo de valentía y belleza. Un mito este último, el de la hermosura, difundido por algo que aún pervive de manera trágica en la memoria de los circasianos: la de las mujeres esclavizadas en los harenes del sultán otomano. (párr. 7)

Nunca se sabrá si las mujeres *Adyghe* esclavizadas hubiesen preferido mejor vivir en libertad en su tierra natal como gente común y quedar inadvertidas para la imaginación de los poetas románticos del pasado, en vez de exponer su belleza al mundo desde el estatus de esposas de visires o esclavas sultánicas, por más prestigioso que ese estatus pudiese parecer.

El círculo de la élite que tenían esposas circasianas no se limitaba a la familia imperial. Con los años, los descendientes *Adyghe* comenzaron a ocupar puestos importantes en la sociedad turca y se volvió común y prestigioso contraer matrimonios con los circasianos. Lewis (2012) proporciona los siguientes datos al respecto: "En 1870, Sir Henry Elliot, el embajador británico en Estambul, se dio cuenta de lo endeble que podría ser plantear el tema de la esclavitud circasiana, ya que la esposa circasiana del gran visir había sido esclava al igual que las esposas de muchos otros funcionarios importantes " (Lewis, 2012, párr. 9).

La fama internacional de las mujeres *Adyghe* no se debía exclusivamente a su belleza exótica, sino también a su refinamiento y buena educación. Esa fama se esparció por todo el Cáucaso y Europa y logró llegar hasta la capital del Ecuador, Quito, donde un palacio de la nobleza ecuatoriana fue bautizado con el nombre de "La Circasiana". Se trata de la flamante quinta del siglo XIX, de estilo francés, que perteneció al primer alcalde de Quito, Jacinto Jijón y Caamaño (ver Figura 2). La edificación de la mansión inició a finales del siglo XIX, alrededor de 1892, por





## UNIVERSIDAD DE CUENCA

decisión de Manuel Jijón Larrea, padre de Jacinto Jijón y Caamaño. Se cree que los planos fueron ejecutados por el arquitecto alemán Francisco Schmidt, y la construcción finalizó en 1898. La finca en 1978 recibió el título de *Primer Patrimonio Cultural de la Humanidad* por su importancia histórica y trascendencia internacional (Archivo Metropolitano de Historia de Quito, 2018).



Figura 2. El Palacio de La Circasiana, Quito. Recuperado de “*Quiénes somos. La Circasiana*”, por Archivo Metropolitano de Historia de Quito, s.f.

En las cercanías de la finca del primer alcalde de Quito, se encuentra otro edificio que lleva el mismo nombre, el Hotel Boutique La Circasiana.

La belleza, sea mítica o real, no es el único factor de la fama de las mujeres *Adyghe* (circasianas). En la historia más reciente, hubo una mujer de descendencia *Adyghe* cuya vida fue particularmente notable.

*Elmeskhan Edygovna Khagundokova* (1898-1985), conocida también como *Gali Bazhenova* (ver Figura 3), era hija del general del ejército ruso *Khagundokov*



## UNIVERSIDAD DE CUENCA

de nacionalidad *Adyghe* (Deriko, 2013, párr. 11). Después de la revolución bolchevique de 1917, *Gali Bazhenova* había enviudado y tuvo que inmigrar con su hijo a Europa. En Francia, ella modelaba para "*Chanel*" y llegó a ser propietaria de la casa de modas "*Elmis*". Después de contraer su segundo matrimonio, adquirió el título de condesa Irene (Leila) De Lyuar.



Figura 3. Condesa Irene De Lyuar. Fotografías de Vitold Muratov. Recuperado de "*Fond Adyghi. Khagondokovy. Familnyi motiv*" [Khagundokovy. Melodía de la familia], O. Deriko, 2013.

La Condesa trabajó dirigiendo los hospitales quirúrgicos durante las tres guerras (comenzando desde la guerra Civil en España, luego en la Primera y en la Segunda Guerras Mundiales); participó en el movimiento de la Resistencia Francesa; encabezó el departamento quirúrgico del hospital móvil y construyó varios hospitales en África.

La Condesa Irene (Leila) De Lyuar fue la única mujer en la historia francesa quien recibió la condecoración militar máxima, la "*Orden de Legión de Honor*" de



Francia. Su vida fue tan legendaria que, el 21 de mayo de 1985, día de su defunción, fue declarado en Francia el día de luto a nivel nacional (Deriko, 2013, párr.25). *Elmeskhan Khagundokova* también fue la única mujer cuya misa funeraria fue celebrada en la “Catedral de los Discapacitados” en París, un honor que se concedía sólo a los militares franceses de los más altos rangos.

No hay ninguna otra mujer de descendencia *Adyghe* que haya obtenido tanto reconocimiento en Europa por sus méritos en la carrera militar.

### ***Guerra del Cáucaso y el exilio.***

En el siglo XVIII, debido a la rivalidad geopolítica con Turquía, Gran Bretaña e Irán por dominar los mares del sur, Rusia planeó la expansión de sus fronteras y desató un largo enfrentamiento militar, conocido en la historia como la “Guerra del Cáucaso” de 1763 -1864.

Hasta el siglo XIX, Circasia fue la región más extensa del Cáucaso (ver Figura 4) hasta el punto que el propio término “*circasiano*” o “*cherkés*” frecuentemente se utilizaba para designar a cualquier otra persona de la región.



*Figura 4.* Mapa de Circasia antes de la Guerra del Cáucaso. Recuperado de “*Circassia and the 2014 Winter Olympics*” [Circasia y los Juegos Olímpicos de Invierno del 2014], M. W. Lewis, 2014.

Pero en 1864, Circasia desapareció.





[...] con la rabia por la derrota en la guerra de Crimea en 1856, Rusia se lanzó a aplastar la zona occidental, Circasia. Era la más fértil y verde, la que miraba a Europa a través del Mar Negro. [...] El imperio zarista necesitó un siglo para conquistar el Cáucaso [...] Una guerra brutal había aniquilado a tres cuartas partes de la población, y el resto fue expulsado al imperio otomano desde *Sochi*. (Urrutikoetxea, 2014)

En cualquier guerra, uno de los adversarios gana, pero la humanidad es la que siempre pierde. Fueron incalculables las víctimas, directas e indirectas, de ambos lados en aquella guerra centenaria que fue una verdadera tragedia para los *Adyghe*, cuyos estragos aún se sienten por la magnitud de los daños causados.

La capacidad de un imperio tan grande como Rusia de renovar constantemente sus recursos económicos y humanos, fue el factor decisivo para que el ejército zarista lograra ahogar en mares de sangre la resistencia de los montañeses. La centenaria guerra fue grabada con el hierro, fuego y sangre en el destino histórico de todas las etnias caucásicas, pero tuvo las más devastadoras consecuencias, especialmente para la población de Circasia, los circasianos o *Adyghe*.

En palabras de Urrutikoetxea (2014) “Antes del Holocausto judío o el genocidio armenio, más del 90 % de Circasia había quedado vacía de habitantes. Las propias cifras de los archivos zaristas hablan de cuatrocientos mil muertos. Otros investigadores elevan la cifra hasta el millón y medio.”

Después del cese de las masacres brutales a mano armada, la tragedia continuó cuando más de un millón de los *Adyghe* fueron expulsados de sus tierras. Miles de exiliados, que atravesaban el mar rumbo al Imperio Otomano en condiciones inhumanas, sin agua ni alimento, cayeron víctimas de las epidemias mortales y nunca llegaron a la tierra firme y sus cadáveres fueron arrojados al mar, por lo que “varias generaciones después, los circasianos continuaban sin comer pescado del Mar Negro” (Urrutikoetxea, 2014).



El destino de quienes desembarcaron en los puertos otomanos no fue menos trágico: enfermedades, hambre y maltrato fue lo que tuvieron que sufrir los inmigrantes a quienes nadie esperaba con los brazos abiertos.

La verdad sobre el genocidio y el exilio forzado de los *Adyghe* se está haciendo conocer más en el mundo y, desde 1994, el 21 de mayo es recordado como el Día de Luto.

### ***Diáspora.***

Actualmente, la diáspora *Adyghe* vive en más de 50 países del mundo y se concentra especialmente en Jordania, Siria e Israel y Turquía, donde viven millones de descendientes de los exiliados, cuando en el propio Cáucaso el número de los residentes *Adyghe* hoy no llega ni a los ochocientos mil.

Los estudios académicos más recientes calculan que hay entre 2 y 2,5 millones de personas de origen circasiano (algunas fuentes dan cifras de 3, 5 o hasta 7 millones), pero no todos ellos hablan el idioma. Según algunas estimaciones, sólo el 10 % – sobre todo en las generaciones mayores – de los circasianos de Turquía mantiene viva la lengua. (Msur, 2018)

Desde 1993, en la comunidad *Adyghe* tanto en el Cáucaso, como en la numerosa diáspora dispersa por el mundo, se activó el movimiento de repatriación y lucha por conservar costumbres y el idioma *Adyghe*.

A medida que crece la conciencia étnica, los *Adyghe* en varias partes del mundo están concluyendo que la supervivencia cultural sólo es posible en la patria histórica, en el territorio de la antigua Circasia y ahora están solicitando el reconocimiento por parte del gobierno de Rusia del genocidio circasiano y el permiso para la re-migración al noroeste del Cáucaso.

Martin W. Lewis (2012), en referencia al aumento del activismo circasiano en Rusia que está generando preocupación del gobierno, indica lo siguiente:



El resurgimiento de la identidad circasiana en los últimos años enfrenta obstáculos desalentadores. Muchos circasianos creen que la sostenibilidad a largo plazo de su comunidad requiere un retorno al Cáucaso, pero tanto el estado ruso como los otros pueblos de la región se resisten a tales diseños. (párr. 4)

Rusia ha puesto límites firmes a la migración de retorno, provocando reacciones de rechazo de los activistas nacionales. De los cientos de miles que quieren volver, solo unos pocos miles han logrado llegar al Cáucaso, y algunos tuvieron que recurrir a formas clandestinas para hacerlo. Sin embargo, muchos de los repatriados se desilusionaron. “Algunos de los circasianos jordanos que se mudaron recientemente al Cáucaso, a poco tiempo regresaron a Jordania, después de descubrir que “la realidad de su patria no coincidía con sus sueños sobre ella” (Lewis, 2012).

Los pocos afortunados que logran regresar a la tierra de sus ancestros, encuentran muchas dificultades para adaptarse a la vida en la “madre” Patria que no parece acoger con cariño a sus “hijos pródigos”. Para los *Adyghe* que regresan desde Turquía, Siria y otros países, les resulta bastante difícil, para no decir, imposible, obtener la residencia en su patria histórica. Los recién llegados se ven obligados a enfrentar los mismos problemas que el resto de la población local: desempleo, carencia de beneficios sociales, inaccesibilidad de la vivienda o buena atención médica por sus elevados costos. La situación de los repatriados se vuelve aún más crítica por la inevitabilidad del aprendizaje del idioma ruso, indispensable a la hora de buscar trabajo. Todos estos factores convierten a los repatriados en un extracto social muy vulnerable y más susceptible al desempleo.

### ***Modernidad.***

Tras varias décadas del yugo zarista, el sentimiento de odio entre la población rusa y los pueblos caucásicos seguía latente. Según señala Urrutikoetxea: “El Cáucaso juega [...] el papel de Lejano Oeste ruso en el imaginario ruso, la tierra a conquistar y colonizar por los cosacos, cowboys en la imaginación colectiva rusa” (Urrutikoetxea, 2014).



Cuando en 1920 al Cáucaso llegó el Ejército Rojo, sus soldados fueron recibidos como libertadores. Pero el cambio de color de la bandera no paró la invasión que continuó en forma de una guerra ideológica que consistía en la rusificación masiva, persecuciones por creencias religiosas y debilitamiento de valores morales que anteriormente se regían por el código no inscrito de conducta y filosofía *Adyghe Khabze*.

Desde Moscú, las tijeras burocráticas del gobierno bolchevique rediseñaron el patrón de la región creando las así llamadas “repúblicas autónomas”, pero su autonomía es limitada. El territorio de algunos pueblos grandes se “cortó” de forma arbitraria en segmentos, sin ningún concepto, para luego “coser” esos retazos uniendo a la fuerza pares de etnias que hablaban idiomas distintos y adjudicándoles topónimos según la región geográfica. De esta manera, las repúblicas nominalmente circasianas incluyen a muchos rusos y, además, están oficialmente agrupadas con otros pueblos no circasianos. “Tal diversidad crea políticas locales complejas, que a menudo se transforman en luchas [...] entre los rusos, circasianos y grupos turcos como los *balkars*” (Lewis, 2012, párr. 3). Los activistas circasianos intentan unificar las partes circasianas de las tres repúblicas y crear una nueva lengua literaria *transcircasiana*, disminuir las diferencias entre sus subgrupos e insisten cada vez más en el *etnónimo* “*Adyghe*” para todo el grupo.

Con la caída del Muro de Berlín y el desmoronamiento de la Unión Soviética en los años 90, el Cáucaso se volvió un río revuelto donde no se hicieron esperar los “pescadores” de oportunidades (los rusos, turcos, estadounidenses y franceses, entre otros) que comenzaron sus “juegos de tronos” por el poder sobre el petróleo e influencia en la región. Paralelamente se avivaron las llamas de oposición nacionalista que estaban latentes bajo las cenizas del “internacionalismo” socialista hipócrita. En consecuencia, varias repúblicas caucásicas declararon en serie su independencia del gobierno de Moscú.

El índice de la criminalidad alcanzó niveles sin precedentes en todo el Cáucaso. El ambiente de inestabilidad y temor crearon condiciones perfectas para un lavado de cerebro exitoso en la población y el islamismo inició su regreso al Cáucaso en su versión más extremista encontrando un terreno fértil para su



crecimiento en la generación joven, despojada de ideales. Con o sin Alá en el corazón, la juventud, ignorada y abandonada a su suerte, fue también acogida por la mafia con los brazos abiertos. Las organizaciones extremistas islámicas trasladaron sus centros de actividad subversiva al Cáucaso.

Las investigaciones comprobaron que las organizaciones extremistas musulmanas estaban involucradas en los últimos ataques terroristas que dejaron como saldo miles de víctimas inocentes. Este lamentable hecho se debe, en gran medida, a las deformaciones de su espacio cultural y la pérdida progresiva de sus valores morales tradicionales en un sistema político y educativo incapaces de responder a los desafíos del tiempo para satisfacer las necesidades intelectuales y espirituales del pueblo. En este contexto, hoy resultaría sumamente importante proporcionar a las nuevas generaciones ideales positivos a seguir. La gloriosa historia antigua del Cáucaso descrita en la Saga de los *Nart*, llena de admirables héroes y heroínas, podría ser la mejor fuente de esos ideales.

## **1.2 Importancia de la Preservación de la Cultura *Adyghe* en Contexto Político Actual**

### **1.2.1 Tragedias olvidadas que se repiten.**

Si se revisa la historia de la humanidad, o mejor dicho la “historia de las guerras”, da la impresión que el único propósito de la evolución humana ha sido la invención de nuevas formas de auto exterminio cada vez más sofisticadas. Los peores desastres que había afrontado la humanidad hasta ahora fueron causados por las guerras. Si la ciencia pudiera aislar el gen de la avaricia y el odio e implantar en todas las personas el gen de la cooperación y la tolerancia, ¿se acabarían las guerras?

Recordando la historia humana de los últimos seis siglos, se puede notar una impactante similitud entre la terrible suerte que corrieron la etnia *Adyghe* y las etnias amerindias durante las conquistas. Lo que pasó en la Guerra del Cáucaso es sólo comparable con el genocidio de los nativos americanos cuyas consecuencias fueron nefastas: en la América del Sur y del Norte, todos quienes habían opuesto resistencia fueron exterminados y los pocos sobrevivientes fueron desplazados de



sus hogares a las zonas más inhóspitas donde terminaron sumergidos en la extrema pobreza.

Hoy día, en el Cáucaso, al igual que en América, hay muchas partes donde ya no se puede encontrar ni un solo representante de las tribus aborígenes: estas se han ido disolviendo en el mar de la cultura dominante de los conquistadores, dejando como recuerdo sólo los nombres de los lugares geográficos en sus idiomas.

Otra similitud entre los pueblos nativos de América y Circasia, separados por los océanos, pero unidos por los destinos fatales, es el uso de los *exónimos* y *autónimos* para la denominación de sus aborígenes.

Los nativos de América tienen sus propias palabras que les autodenominan, no obstante, el mundo insiste en llamarlos “*indios*”. Este *exónimo*, proveniente de un desacierto geográfico, les fue atribuido por los conquistadores y con frecuencia tiene denotación difamatoria. En el mejor de los casos, en un débil intento de remediar los errores del pasado, se les dice “*indígena*” para diferenciar a los nativos americanos de los de la India.

Algo similar está sucediendo con el *etnónimo* *Adyghe*. Desde el siglo XII, los historiadores extranjeros (árabes, persas y occidentales) que visitaron el Cáucaso, le atribuyeron a los *Adyghe* el *exónimo* “*circasiano*”, en base a un apodo dado por los mongoles, que significa “*el que corta caminos*”, porque pasar por las tierras de los *Adyghe* significaba pagar tributos altos o pagar con la vida (Dzhegutanov, 2014).

Debido a esta histórica mención como “*circasianos*”, la etnia ahora es más identificable por su *exónimo* que por su *autónimo* *Adyghe*. Esta confusión ha generado una ardua discusión en la misma comunidad *Adyghe* sobre cómo deben llamarse correctamente: hay opiniones a favor de dejar las cosas tal como están y seguir identificándose en el mundo exterior como los “*circasianos*”. En opinión de otros, el uso del *exónimo* es una falta de respeto hacia la etnia que desde siempre se autonombra *Adyghe*.



### 1.2.2 Crisis de identidad nacional.

El Cáucaso moderno presenta un complejo cuadro socioeconómico. La región atraviesa una aguda inestabilidad económica derivada de la crisis política. En medio de muy escasa oferta de trabajo hay un exceso de recursos laborales debido a un alto crecimiento de la población natural que eleva aún más el índice de desempleo. En estas circunstancias críticas, los pueblos minoritarios como los *Adyghe*, viven una amenaza real de destrucción de su identidad nacional.

El peligro más terrible para cualquier nación se encuentra en la destrucción de su acervo genético y su espíritu nacional, ya que la pérdida de los valores sociales y morales provoca la intolerancia, la desmoralización y el vacío espiritual en el hombre. Como señaló P.K. Taov (2012), PhD., Presidente de la Cámara de Kabardino-Balkaria, Catedrático *Honoris Causa* de la Academia de Ciencias Naturales de la Federación Rusa, “La moral no es innata, sino es un producto de la educación básica de la identidad personal y [...] la falta de educación moral de la generación joven es uno de los grandes males de nuestro tiempo. La reivindicación de los valores culturales nacionales es esencial para salir de esta crisis espiritual y moral”.

Los *Adyghe*, como otros pueblos caucásicos, crearon reglas de conducta muy peculiares durante muchos años de lucha por su supervivencia e independencia. Esas reglas determinaban la educación de los jóvenes, quienes desde temprana edad aprendían la responsabilidad, bondad, respeto a la gente y la naturaleza, optimismo y perseverancia. Estas reglas (sorprendentemente similares al código de honor japonés *bushido*) conforman el código de conducta llamado *Adyghe Habze*, y que la comunidad *Adyghe* ahora se esfuerza en revivir.

### 1.2.3 *Nartiada* o Saga de los Nart y su papel educativo.

#### ***Formación de la Saga.***

Durante muchos siglos, en el folklore de casi todos los pueblos que vivían en las montañas del Cáucaso y los territorios adyacentes, se formaron las epopeyas





de héroes poderosos llamados *Nart*. Algunas fuentes indican que el término *Nart* proviene de la antigua raíz iraní *nar* que significa “guerrero, héroe, protector, hombre” y es en ese sentido que se usa en todas las versiones nacionales de las epopeyas (Gagloiti, 2001). Los nombres de los héroes “*Uaerhaeg*”, “*Ahsartaeg*”, “*Uyryzmaeg*”, “*Syrdon*” de las leyendas más antiguas también tienen origen iraní (Vesnina, 2017).

Mediante el aislamiento de los estratos más antiguos de la épica y el análisis lingüístico, histórico y cultural posterior, el historiador ruso Miller (1848-1913) y el filólogo francés J. Dumezil (1898-1986) fueron capaces de demostrar que las epopeyas se originaron en la Edad del Bronce en las tribus de la cultura *Koban* del Cáucaso Central y en las tribus escita-sármatas y alanas del norte de Irán (Vesnina, 2017).

La descripción de la vida de estas tribus se encuentra en las leyendas de los *Nart*, a veces, artísticamente procesada, o casi en la misma forma en que fue registrada en la antigüedad en los escritos de los historiadores y geógrafos griegos y romanos. A pesar de que las leyendas mencionan lugares geográficos reales (el Mar Negro y el Mar Caspio, el monte *Elbrus* y el *Kazbek*, el río *Terek*, el *Don* y el *Volga*), no se conoce la ubicación geográfica exacta del país que habitaban los *Nart*. Sólo se puede imaginar el entorno histórico y cultural en el que habían nacido las leyendas de los *Nart* por los datos fragmentarios contenidos en los escritos de Herodoto y en las crónicas de Armenia y Georgia.

Debido a la insuficiencia de documentos escritos, es imposible restaurar el proceso del desarrollo y la formación de la épica que seguramente comenzó a crearse en el sistema politeísta de creencias, cuando algunos cuentos dispersos fueron agrupándose en ciclos en torno a algún héroe o evento.

El proceso de la formación de los principales ciclos de la *Nartiada* terminó en la Edad Media, pero se cree que la epopeya siguió desarrollándose hasta el siglo XIX inclusive. Según Vesnina (2017):





Existen marcadas diferencias entre los ciclos de cuentos tempranos y tardíos: en el primero prevalece la cosmovisión pagana; en el segundo, ya se evidencian atributos del dogma monoteísta, porque desde los siglos XII – XIII una parte significativa del Cáucaso ya estaba familiarizada con las religiones *abrahámicas* (Cristianismo, Islam y Judaísmo). Más tarde, en los siglos XIII y XIV, la épica experimentó una influencia significativa de la cultura tártaro-mongola.

Los narradores siempre tenían que actualizar los cuentos de la epopeya para hacerlos más interesantes. Por ejemplo, desde que aparecieron las armas de fuego en el Cáucaso, se habían incluido varios episodios donde los *Nart* disparaban rifles.

### ***Trama de la Saga.***

Los *Nart* se describen como guerreros altos con cuerpos musculosos, dotados de poderes increíbles y que pueden vencer a los gigantes o romper enormes rocas con un espadazo. Se cree que las leyendas del Rey Arturo se remontan a las Sagas de los *Nart*. Según las leyendas, los dioses suelen ayudar a los *Nart* y dotarles de cualidades sobrehumanas como la fuerza sobrenatural, invulnerabilidad o capacidad de sanar rápidamente sus heridas. Los dioses hasta obsequian los instrumentos musicales, espadas mágicas y armaduras invencibles a los mejores guerreros.

La estructura matriarcal de la sociedad de los pueblos antiguos, que crearon los ciclos principales de las epopeyas de los *Nart*, se evidencia por el hecho de que la figura más importante de la *Nartiada* fue considerada *Setenei*, la madre ejemplar de todos los *Nart*, una mujer extremadamente inteligente, astuta, ingeniosa y práctica. Los *Nart* siempre acuden a *Setenei* en busca de un consejo sabio que, a menudo, les salva la vida. *Setenei* legítimamente goza del respeto ilimitado por parte de los *Nart* y ocupa casi el más alto estatus en su comunidad (Colarusso, 1989).

Las decisiones más importantes en la sociedad se toman en la asamblea general de los *Nart* (*Nart Khase*) donde los ancianos sabios presiden las reuniones



y emiten órdenes y leyes que todos están obligados a obedecer. La asistencia a la asamblea es permitida sólo a quienes se han destacado por sus hazañas y han sido reconocidos como héroes. Estar invitado a *Nart Khase* es un gran honor para un *Nart* quien debe hacer muchos méritos para lograrlo demostrando su valentía en el campo de batalla.

La forma de vida de los *Nart* es característica de las comunidades tribales militares. Los *Nart* se dividen en clanes que se pelean permanentemente y sólo ante una amenaza externa, forman coaliciones.

En constantes luchas contra hostiles cíclopes, brujas, dragones y otros enemigos, un *Nart* es siempre acompañado por su mejor amigo, el caballo, dotado de cualidades humanas. Varios episodios de las epopeyas describen como un *Nart* logra escapar una muerte inminente siguiendo los consejos de su caballo quien le sirve con lealtad a su amo y está dispuesto entregar su vida por él.

Los investigadores señalan que, en cuanto a su argumento, existe una serie de paralelos entre la épica de los *Nart* y las leyendas celtas y escandinavas (Colarusso, 2002).

En la mayoría de los casos, la base de la trama es una hazaña realizada por el héroe durante una cacería o una campaña militar, además del tema tradicional del noviazgo y la venganza contra el asesino de su padre, las justas para definir al mejor *Nart* y las competencias de danza. Los motivos teomáquicos y las historias directamente relacionadas a la muerte de los *Nart* también ocupan un lugar muy importante en la *Nartiada*.

La naturaleza impresionante del Cáucaso influyó la mentalidad de los pueblos que la veneraban profundamente. Desde los tiempos inmemorables, los *Adyghe* se dedicaban a la agricultura, cacería, herrería y cría de caballos, vacas, cabras y ovejas en las pendientes verdes de las montañas cubiertas por densos bosques coníferos y variedades de árboles de maderas duras (Colarusso, 1989).

La importancia y magnificencia de la naturaleza del Cáucaso ha sido reflejada en las antiguas prácticas paganas de veneración de árboles, bosques y múltiples deidades de toda índole, mencionadas en los mitos heroicos y mitológicos de las



sagas de los *Adyghe Nart*. John Colarusso así explica las prácticas de culto que rodean a los árboles y las arboledas en la historia *Adyghe* o circasiana:

[...] El culto o la veneración de los árboles estuvieron en general extendidos por Eurasia. [...] el mito circasiano es que nos proporciona una excelente idea de por qué los árboles eran tan venerados. En una era anterior a la tecnología, el hombre estaba completamente atado a la tierra. Solo podía alcanzar alturas escalando una montaña o un árbol. [...], solo los árboles tenían, como parte de su naturaleza esencial, la capacidad de abarcar los tres reinos que el hombre parece haber considerado parte del mundo: por su raíz llegaron a la tierra desde donde toda la vida vegetativa, y por lo tanto toda la vida, parecía haber surgido; por sus ramas alcanzaron lo alto en el reino del aire y por lo tanto tuvieron una comunión natural con los cielos y los objetos celestiales en ellos; y por sus troncos ocuparon ese reino que pertenecía al hombre, ofreciéndole sombra, madera, corteza y fruta. [...] Si los árboles son dignos de veneración, entonces toda una arboleda o bosque debería ser aún más, por lo que el hecho de que los circasianos alguna vez veneraran árboles o bosques no es sorprendente (Colarusso, 1989, pp.644-651)

### 1.3 Simbología del Diseño Tradicional *Adyghe*

Para el hombre, el arte siempre fue un medio de lucha contra el caos tanto en su interior como dentro de la sociedad, además, el arte servía para organizar un sistema de creencias sobre el mundo que regulaba la vida social. El "hábito" del ser humano de ordenar el mundo y su existencia a través del arte se refleja con mayor claridad en los ornamentos o arte sincrético, donde las prácticas materiales y sociales se fusionan con las prácticas espirituales y religiosas.

Una parte muy importante de la cultura material, espiritual y social de toda etnia es su vestimenta tradicional que refleja sus ideales estéticos y morales a través de un complejo sistema simbólico de signos rituales desarrollados por muchas generaciones.

A medida que los circasianos buscan mantener su identidad y dar a conocer su situación a nivel mundial, las formas tradicionales de danza y vestimenta circasianas



se cultivan y difunden cada vez más en Internet. Los artistas gráficos también están desarrollando temas y motivos circasianos visualmente deslumbrantes. (Lewis, 2012)

### 1.3.1 Raíces del diseño *Adyghe*.

El estilo *Adyghe* siempre ha estado en boga en el Cáucaso porque se destaca por la sobriedad y elegancia de sus diseños cuya estética se debe a la ubicación de los elementos compositivos alrededor de uno o varios ejes de simetría.

El sistema de signos paganos *Adyghe*, cuya cosmovisión semántica refleja la interrelación entre el hombre, el espíritu y la naturaleza, logró sobrevivir hasta el presente, a pesar de la islamización. Este sistema de signos se preservó como vestigios del arte ancestral en el diseño de los ornamentos de orfebrería y el bordado con hilo plateado y dorado. En el bordado se daba preferencia a los colores claros y brillantes para lograr el alto contraste de claro-oscuro entre el hilo de oro o plata sobre telas oscuras, generalmente terciopelo, lana o seda.

Las raíces del diseño *Adyghe*, cuyos elementos principales son signos mágicos y representaciones de deidades antropomorfas y zoomorfas, se remontan a la cultura de *Maikop*, que data de 3-2 mil AC y de las culturas escita y *Meótica* (del griego: *Μαιῶται*, latín: *Maeōtae*) (RAE, Diccionario de la Lengua Española, 2018).

En el diseño ornamental *Adyghe* claramente se distinguen los siguientes motivos: figuras *antropo-* y *zoomorfas* estilizadas de cuerpos enteros o sus partes (ej., cabezas, cuernos) de seres reales o fantásticos; diseños abstractos con elementos geométricos (puntos, líneas, círculos, cruces, espirales, etc.); y motivos *fitomorfos* con estilizaciones de hojas y flores (trébol, flor de manzano, etc.). Un diseño especialmente complejo y peculiar resultaba de la combinación de varios motivos.

### 1.3.2 Sistema de signos.

Además del obvio valor estético del diseño *Adyghe*, es aún más importante su valor simbólico como un sistema de signos. El director del Museo Nacional de



*Kabardino-Balkaria*, Félix Nákov, en su libro *Tkhypkha: Sistema de signos Adyghe* (*Tkhypkha: Znakovaya Sistema*), presenta un minucioso análisis de la simbología del arte *Adyghe* realizado en base a las piezas antiguas que se encuentran en el museo Nacional de la ciudad de Nalchik.

Nákov se pregunta: “¿Qué tan correcto es reducirlo todo solamente al aspecto meramente ornamental, por más "complejo" y peculiar" que fuese?"; y continua que “todos los investigadores unánimemente reconocen que la ornamentación del Cáucaso se distingue por su complejidad y originalidad, pero ¿será legítimo el enfoque sólo en su aspecto exclusivamente decorativo y estético?” (Nákov, 2010, p. 104). El autor cree que los antiguos *Adyghe* habían creado su propia escritura con base en un sistema de signo integral, *Тхыпхъэ*, algo similar a Pictogramas o escritura jeroglífica. Según su hipótesis, existían hasta libros de cuero y madera escritos por una casta especial de escribanos (*тхыпхъэцц*) quienes poseían el conocimiento del significado filosófico de estos signos de carácter sacro. Probablemente, debido al carácter perecedero de los materiales utilizados, ninguno de aquellos textos antiguos llegó hasta nuestros días.

Nákov indica que en la cultura *Adyghe* hasta el presente se conservó una antigua costumbre de colocar sobre los techos de viviendas las imágenes de madera de varias deidades femeninas y masculinas del panteón *Adyghe*. Las imágenes de dioses fueron parte de los cultos sacros más arcaicos y se conservaban cuidadosamente en los hogares. Dicha práctica se asociaba con la consagración del hogar con la presencia de un espíritu divino que debía traer suerte a la familia (Nákov, 2010).

Las imágenes sacras evolucionaron desde las representaciones bastante realistas y tridimensionales en piedra, hasta llegar a figuras planas en madera más estilizadas (ver Figura 5); y, finalmente, se convirtieron en signos estilizados al máximo que llevaban una carga semántica y ritual. “La postura fija en las imágenes sacras fue canonizada, similar a los íconos o estatuas en otras religiones del mundo” (Nákov, 2010, p. 8).

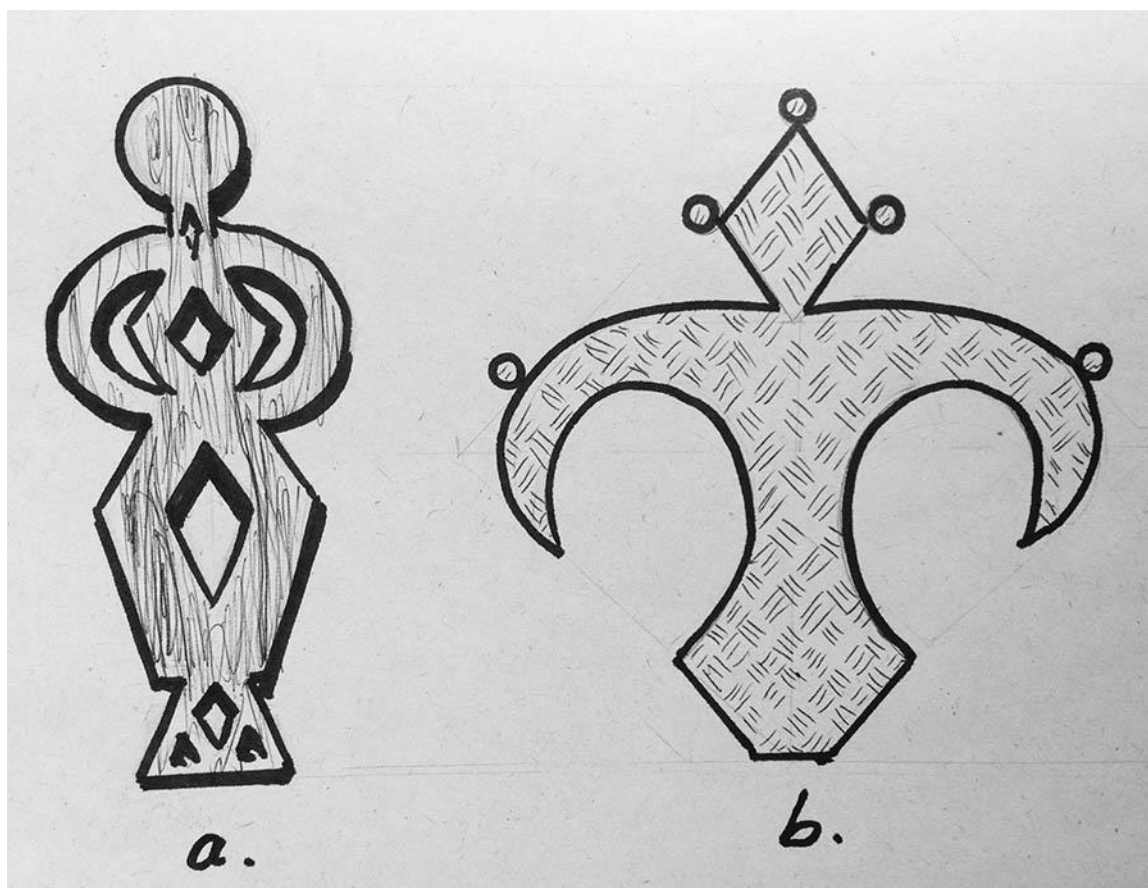


Figura 5. Evolución de la imagen sacra desde la figura plana en madera (a) hasta la imagen abstracta en (b). Elaboración propia.

### 1.3.3 Talismanes y amuletos.

El uso de rituales de protección y amuletos para toda ocasión es un rasgo muy característico de la cultura *Adyghe*. Los amuletos generalmente se colocaban en la vestimenta para multiplicar su función de protección del cuerpo. En el traje masculino, los amuletos se encontraban en el cuello y pecho de la camisa, zapatos y, especialmente, en las armas. El lugar habitual para los talismanes y amuletos de la mujer eran los bolsos, abanicos, bordes de la falda, y especialmente, las mangas que eran dobles y casi tan largas como el vestido. Las manos eran veneradas por su importancia y las *Adyghe* bordaban los amuletos mágicos en las mangas deseando fortalecer el poder y la fuerza de las manos y protegerlas del mal (ver Figura 6). Una mujer *Adyghe* ataviada parecía tener alas y evocaba una similitud



con la imagen de la diosa alada Isis en la tradición egipcia, conocida también como la diosa del viento.



*Figura 6.* Vestido de la mujer *Adyghe* con bordados de talismanes y amuletos. Elaboración propia.

#### 1.3.4 Deidades.

Los patrones son representaciones de figuras femeninas estilizadas, siempre colocadas simétricamente por el eje vertical. En los diseños claramente se distinguen los signos más importantes: el corazón, la cabeza, a veces, adornada con cuernos de vaca, las manos, senos, piernas y el fruto del alumbramiento (ver Figura 7). “El análisis de los bordados sobre las mangas indica que todos sus diseños comparten características comunes, a pesar de su variedad, y que los signos en los bordados representan a la diosa de fertilidad” (Nákov, 2010, p. 17).

Entre los signos más significativos se encuentra el signo de la leche materna en forma de la hoja de trébol. Debido a la gran importancia que se le atribuía a la

leche materna en el mundo *Adyghe*, fue un símbolo de parentesco y la base de los vínculos familiares indestructibles.

“En el lenguaje *Adyghe* hay una palabra que literalmente significa ‘adornar con serpientes’ refiriéndose a un tipo de decoración ritual” (Nákov, 2010, p. 5).

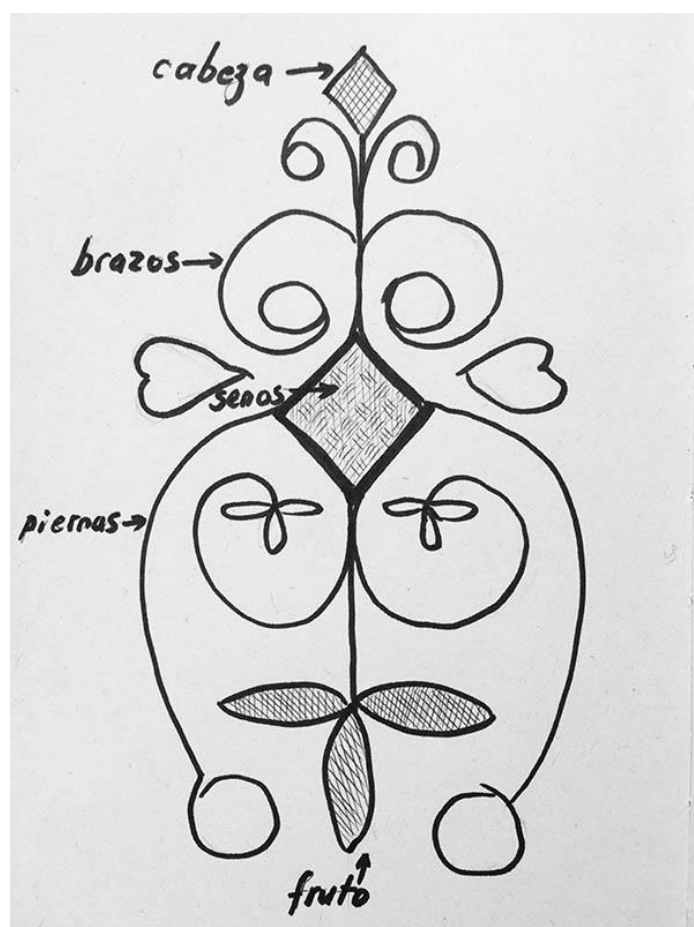
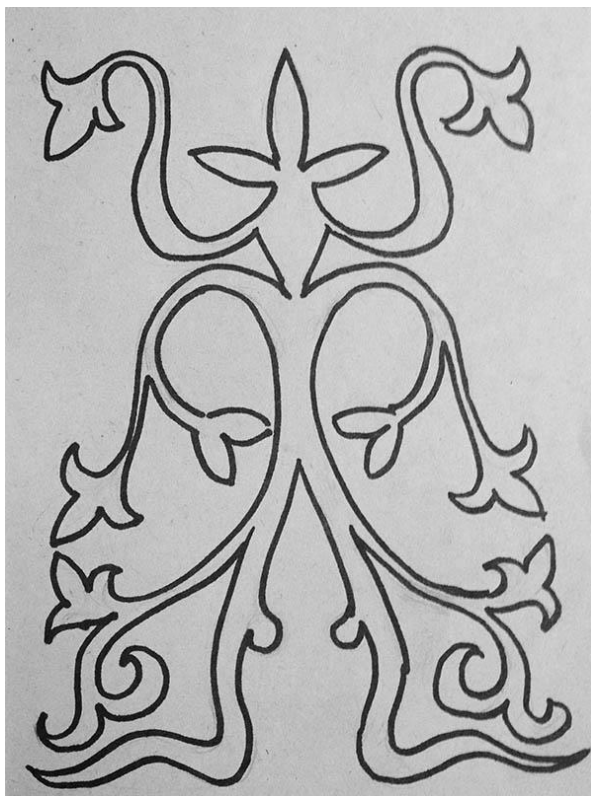


Figura 7. Esquema del bordado de amuletos en las mangas del vestido de mujer. Elaboración propia.

La mención de una serpiente se debe a un símbolo arcaico de la cultura *Meótica* de una diosa con la cabeza y el torso de mujer y cuatro serpientes en vez de piernas (ver Figura 8).





*Figura 8.* Representación de la Diosa-Serpiente en los bordados. Elaboración propia.

Entre los elementos indispensables del atuendo femenino están los ornamentos de oro, plata o bronce en forma de pendientes, collares y cinturones. Los pendientes, compuestos de una serie de triángulos en escala de tamaños (ver Figura 9), representan un símbolo peculiar del árbol de la vida y significan la sucesión de generaciones de madres.

La elección de precisamente esta figura geométrica no es azarosa, sino se debe a que los *Adyghe* consideran mágico el número tres.



*Figura 9.* Pendientes en forma de triángulos con corazones e imagen de la madre que simbolizan el árbol de la vida. Elaboración propia.

“Cada triángulo-símbolo de una madre contiene la imagen de la semilla de una nueva vida. Los pendientes no son simples adornos, sino un símbolo del clan y un talismán para asegurar la descendencia numerosa y sana en muchas generaciones” (Nákov, 2010, p. 24).



La veneración de las deidades femeninas influyó profundamente la mentalidad del pueblo y su lengua. Por ejemplo, en el idioma *Adyghe*, la palabra *guasha* tiene múltiples significados: “muñeca”, “princesa”, y “diosa” y se usa en la lengua moderna cuando quieren decir que una chica es muy bonita. La comparación se remonta al culto de una diosa (*guasha*) venerada en las tradiciones *Adyghe* hasta el siglo XIX. “Las princesas, en virtud de su posición social de nobleza, fueron sacerdotisas supremas y también eran consideradas como una encarnación terrenal de una diosa” (Nákov, 2010, p. 7).

Además, varias deidades se habían convertido en personajes de la Saga de los *Nart*, como por ejemplo la Princesa-Árbol. En los mitos, ella se describía como la diosa del conocimiento absoluto cuyas raíces eran conductores del conocimiento terrenal y su cabello, del celestial. En imitación a esa Princesa-Árbol, las mujeres *Adyghe* tradicionalmente tenían el cabello largo.

En la cultura *Adyghe* y en muchas otras alrededor del mundo, era común usar las cabezas de los animales en los rituales religiosos como una ofrenda a los dioses. Entre los hallazgos de la cultura *Koban*, que datan del primer milenio AC, se encontró una figura masculina desnuda del dios de Trueno *Shybla* (ver Figura 10) quien sostiene una maza en la mano y está parado encima de una torre vertical hecha de tres calaveras de chivo caucásico (Nákov, 2010, p. 14).

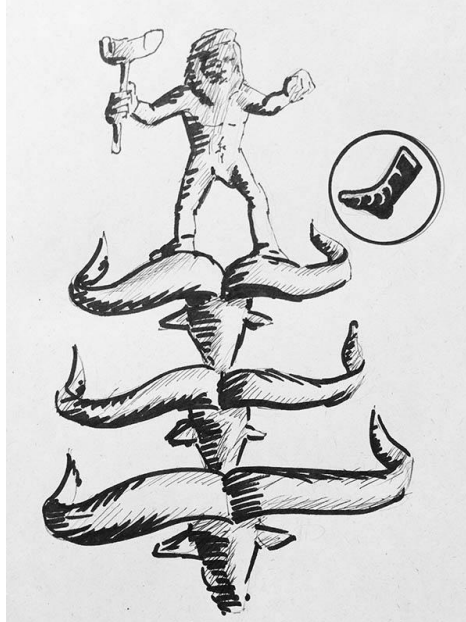


Figura 10. Amuleto del dios de trueno sobre una torre de calaveras de toro. Elaboración propia.

El signo-símbolo estilizado del dios del trueno *Shybla* era un amuleto con el cual se adornaba el calzado masculino, especialmente de los guerreros, para fortalecer las piernas con su magia y protegerlas del mal. La versión del amuleto con sólo un par de cuernos era usada para los zapatos de mujer.

### 1.3.5 Signos y su simbología.

Nákov (2010) indica que “en el sistema de signos *Adyghe*, ocho símbolos se destacan por su especial importancia” (pp. 14-95). El análisis de estos signos (ver Figura 11) se presenta a continuación.



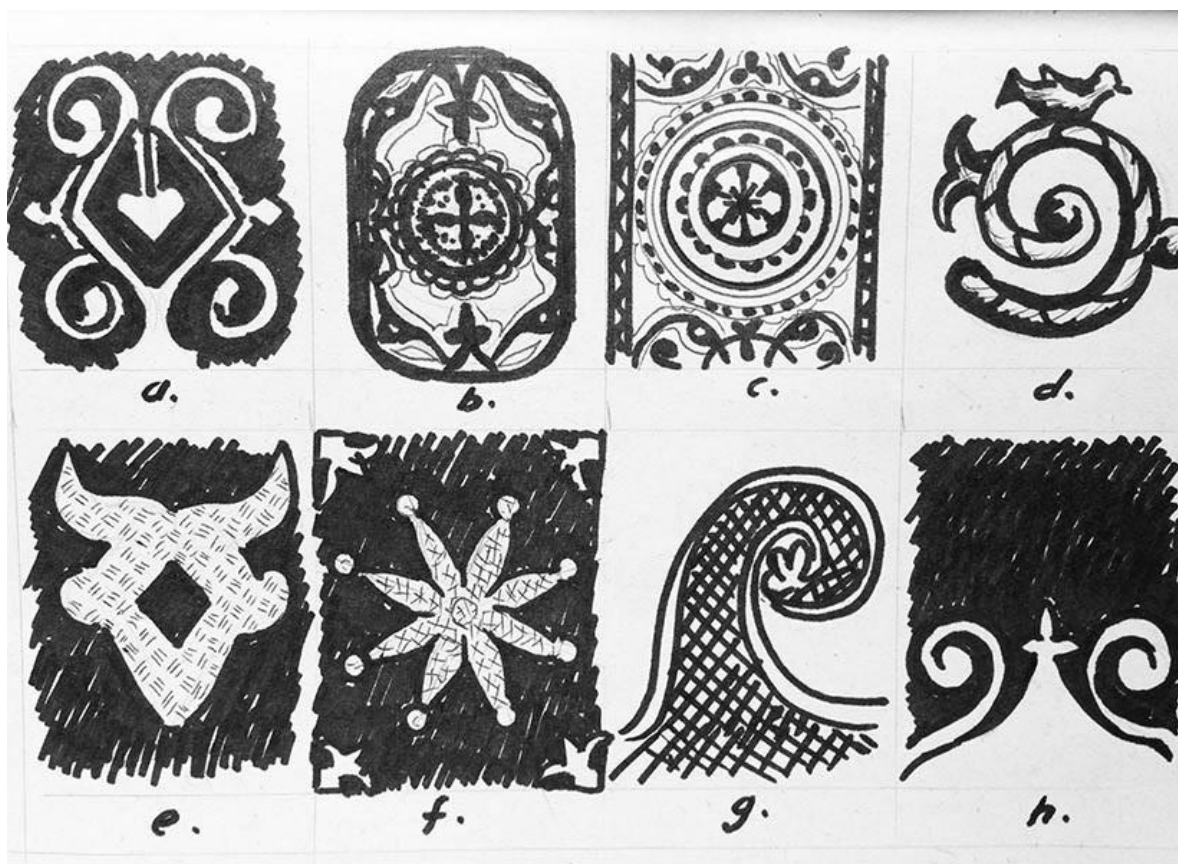


Figura 11. Cuatro de los símbolos más importantes en la cultura *Adyghe*. Elaboración propia.

**a. Corazón** es un símbolo de la esencia misma del ser humano. En la cultura *Adyghe*, como en el antiguo Egipto, se creía que una persona piensa y recuerda con su corazón que le induce a tomar ciertas acciones. Con este signo se fija el recuerdo de una persona fallecida en los corazones de los vivos. La representación múltiple del signo aumenta su carga mágica como en el caso del corazón doble que simboliza la dualidad especial de madre y bebé.

**b. Cruz dentro del círculo.** Este signo es uno de los más usados y antiguos. Su significado puede variar desde la representación del sol y las estrellas, hasta el hombre en el mundo, o un amuleto de protección contra enfermedades. Este signo tiene una larga historia con una importante carga religiosa y filosófica, marcada por el desarrollo y enriquecimiento de su potencial cognitivo-sacro. Una variedad de modificaciones de este signo se realizó dependiendo de los fines (pragmáticos,



estéticos y sacros) que se aplicó con mucha frecuencia en la ornamentación tradicional de las dagas, pistolas, arneses y lápidas.

**c. Sol.** Es un símbolo importantísimo de divinidad y sacralidad como fuente de la luz, vida y fertilidad. En el diseño *Adyghe* con frecuencia se observa la imitación del disco solar con sus rayos en forma de múltiples pétalos.

**d. Espiral.** Es símbolo del universo. Cuando la espiral se complementa con imágenes de pájaros y peces, significa una conexión entre los elementos de aire y agua y puede simbolizar el mundo terrestre y el subterráneo.

**e. Cabeza de un animal con cuernos** (toro, chivo, borrego, etc.,) personifica el principio productivo masculino. Su analogía sería la representación de los sátiros en la mitología griega.

**f. Rueda.** Se le atribuye un profundo significado de principios fundamentales del universo como un símbolo de dinamismo y velocidad. En el diseño *Adyghe* se puede encontrar una infinidad de variaciones (desde abstractas hasta *fitomorfos*) de este símbolo cuyo significado astronómico es el sol que rueda por la bóveda celeste.

**g. Olas.** Son signos del agua ampliamente difundidos en la cultura *Adyghe*; tienen significado ritual y sacro y también cognitivo; reflejan las propiedades físicas y místicas del mar y del río. En muchos mitos y leyendas se refleja el culto del agua que siempre actúa como una fuerza sanadora y purificadora.

**h. Peces** siempre se representan junto con el símbolo de olas y refuerzan su significado ritual y sacro. Se consideran animales de niveles inferiores en la jerarquía de los seres vivos.

## Capítulo 2. Análisis Textual de las Leyendas sobre *Sosruko*

### 2.1 Nacimiento de *Sosruko* y etimología de su nombre

El análisis de los textos literarios de la Saga de *Sosruko* revela elementos relacionados con los antecedentes geográficos, históricos y culturales de la etnia *Adyghe* que configuran las características de los personajes esenciales para la ilustración.



El ciclo sobre *Sosruko* es el más importante y completo de la épica de los *Nart*. Las leyendas narran su vida desde el nacimiento hasta la muerte y describen sus numerosas hazañas que guardan mucha semejanza con las de los héroes míticos de otras culturas. Esta semejanza es el fruto del mutuo enriquecimiento cultural que se dio en la antigüedad debido al continuo contacto de los pueblos del Cáucaso con las culturas de las regiones del Mar Negro, Mediterráneo y el Medio Oriente, y que comparten raíces comunes con la familia indoeuropea.

La imagen de cualquier personaje épico es formada por la descripción de sus hazañas y actitudes. La acción es la ley fundamental de cualquier narración, ya que sin acción no hay personajes ni mucho menos, narraciones épicas. Por ende, el carácter de un héroe se revela a través de su lenguaje, sus relaciones con otros personajes y su comportamiento en diferentes situaciones.

La primera leyenda de *Sosruko* revela el milagro de su nacimiento como fruto del amor a primera vista entre el pastor *Sos*, como una encarnación del espíritu de las montañas, y la dama más esplendorosa que el sol y la luna juntos, la hermosa y sabia *Setenei*, quien recibe de *Sos* un regalo excepcional. El obsequio de amor es una piedra que lleva la semilla de una nueva vida en su interior.

En el nacimiento de *Sosruko* de una roca, descrito por la leyenda como un milagro, se puede encontrar el paralelismo con el mito de nacimiento de Jesús: en ambos casos, al no tener padre y madre biológicos, se trata de la inmaculada y milagrosa concepción de un niño diferente a todos los humanos. De esta manera, la leyenda revela un dilema común para la moral ancestral que procuraba así explicar el misterio del nacimiento, probablemente temiendo que una revelación naturalista y demasiado terrenal podía denigrar al superhéroe en los ojos del público que necesitaba admirarlo sin cuestionamientos.

La leyenda explica el origen del héroe como un milagro, pero no arroja mucha luz sobre el nombre de *Sosruko* y su etimología no está clara hasta el presente. Cada etnia caucásica que tiene su versión de la Saga ofrece sus propias interpretaciones del significado del nombre de *Sosruko* y su pronunciación varía según la fonética de cada idioma.



La ardua discusión alrededor del misterio de su nombre, al igual que de los demás personajes de la Saga de los *Nart*, a veces traspasa los límites netamente etimológicos y etnográficos convirtiéndose en disputa con tinte nacionalista y hasta político. Algunos investigadores pretenden demostrar que el crédito por la creación de la épica le pertenece a su etnia específica e, incluso, intentan desmerecer cualquier posible aporte a la formación de la Saga por parte de otras etnias vecinas.

Sin embargo, cada una de las variaciones del nombre de *Sosruko*, al igual que sus interpretaciones existentes, podría ser aceptada como válida por el simple hecho de que el origen de la Saga es tan antiguo que es imposible rastrear con exactitud la etimología de los nombres de sus personajes. Nadie puede decir, a ciencia cierta, de dónde provienen ni qué significan.

Para concluir este capítulo, cabe mencionar que, en el idioma *Adyghe*, el nombre de *Sosruko* se interpreta como “el hijo de Sos”, por el nombre del pastor quien encarnó al espíritu de las montañas.

## 2.2 Valores familiares presentes en las leyendas

En la sociedad *Adyghe*, la familia se encarga de inculcar los valores como el respeto y obediencia al padre y la madre, abnegación y bondad desinteresada, paciencia y disciplina, perseverancia y valentía.

Entre todos los personajes de la Saga, la imagen de *Setenei*, la madre adoptiva de *Sosruko* y la madre suprema de todo el clan de los *Nart*, es la más arcaica y, a la vez, la más estética. La eternamente joven, bella y seductora *Setenei* es la encarnación de una mujer ideal y el símbolo de fertilidad, autoridad y sabiduría; su esplendor es comparable con el sol y la luna; ella influye sobre la gente, animales y naturaleza como si fuera una diosa; como si fuera una hechicera, predice el futuro; como administradora del hogar no tiene par y la gente siempre acude a ella buscando un consejo sabio.

Como una madre ejemplar, *Setenei* sigue el código de ética *Adyghe Khabze* para educar a *Sosruko* quien se convierte luego en un “héroe cultural”, más por sus virtudes morales que por su fuerza descomunal. Su bondad desinteresada y amor fraternal se descubren en la leyenda del “Fuego de *Sosruko*” que narra cómo la





valentía y la astucia de *Sosruko* le permite vencer a un horrible ogro y recuperar el fuego eterno para impedir que sus hermanos *Nart* se mueran congelados en el invierno.

*Sosruko*, desde niño, demuestra tener gran valentía y perseverancia. Sólo gracias a estas cualidades de su carácter heroico, él logra domar al caballo salvaje, cuyo temperamento infundía pavor en los jinetes afamados. Este corcel ha reconocido sólo a *Sosruko* como su amo digno de respeto y por quien estaría dispuesto a entregar su vida.

En las leyendas de *Sosruko* casi siempre está presente su mentor, el herrero *Tlepsh*, quien juega un papel muy importante en su vida desde su nacimiento. Para *Sosruko*, el herrero *Tlepsh* fue esa figura masculina que le reemplazó a su padre, al igual que el carpintero José fue para Jesús en el cristianismo. El herrero *Tlepsh* fue un guía para *Sosruko*, su educador y un tutor muy exigente quien ponía a prueba su fuerza y su temple con los retos más difíciles.

Uno de aquellos retos, impuestos al pequeño *Sosruko*, fue la tarea de mover el enorme yunque de *Tlepsh* cuya base llegaba hasta el séptimo fondo de la tierra. Nadie, ni el mismo *Tlepsh*, podía sacarlo de su puesto, pero *Sosruko* fue el único ser sobre la tierra quien logró no sólo arrancarlo de su base, sino clavarlo al revés. Cuando *Sosruko* demostró su fuerza sin igual al cumplir con ese reto, *Tlepsh* se encargó de recompensarle por su éxito con un regalo especial; una espada con poderes mágicos.

### 2.3 Objetos mágicos y su relación con el héroe

El fuego es una gran fuerza de la naturaleza y su efecto mágico probablemente causaba un gran impacto en la mente de los humanos. Por lo tanto, no es sorprendente que las epopeyas frecuentemente mencionan los yunques, martillos, tenazas, hoces, guadañas, cadenas, espadas, dagas, etc., como un reflejo simbólico del antiguo culto del hierro y la forja de los *Adyghe* quienes atribuían poderes mágicos a sus herramientas.

La primera leyenda de *Sosruko* narra que él nació de una roca y su cuerpo, de color “rojo incandescente”, tuvo que ser forjado como el hierro para convertirse en



el damasco invencible. Sólo la parte de su cuerpo (por donde las tenazas le sujetaban al niño) quedó vulnerable. El hogar de *Sosruko* era la fragua y la herrería su santuario; su cuna era el suelo, su manto era el cielo y su comida era el pedernal. Cuando el cuerpo de damasco de *Sosruko* se recalentaba por el trabajo, él se acostaba sobre la tierra helada de invierno para enfriarse. La nieve y el hielo se derretían convirtiéndose en manantiales que fluían ruidosamente anunciando la llegada de la primavera.

Como la espada es un atributo indispensable para un *Nart*, *Sosruko* necesitaba un arma para ser considerado uno de ellos. Siendo un niño extraordinario, su arma no podía ser una espada común y corriente, sino mágica. Varios dioses fueron involucrados en su creación: el dios-herrero *Tlepsh* fundió la guadaña del dios de la agricultura y la fertilidad y forjó un arma poderosa para multiplicar la fuerza ya descomunal de *Sosruko* y garantizar su victoria en cualquier combate.

El equipamiento de *Sosruko* como guerrero se complementa con una maravillosa armadura y un brillante casco militar que guiaba a los *Nart* como una estrella durante las expediciones. *Tlepsh* forjó una magnífica cota de hierro, que ninguna flecha o espada podía romper, para proteger el cuerpo de *Sosruko*, prácticamente invencible de por sí mismo.

#### **2.4 Paralelismos entre *Sosruko* y los héroes de la mitología griega**

En la épica de muchas naciones se puede encontrar héroes cuyos cuerpos no son carnales, sino hechos parcial- o enteramente de distintos materiales como, por ejemplo, piedra, hierro, plata, oro, etc., o contienen partes de algún otro ser (ej. corazón de león, etc.).

*Sosruko* es uno de estos héroes con cuerpos extraordinarios y se puede reconocer en su imagen los rasgos de otros personajes legendarios, tales como Aquiles, Hércules y Prometeo de la mitología griega.

Al igual que Aquiles, el cuerpo de *Sosruko* es de damasco forjado que tiene un sólo punto vulnerable. En la leyenda, se consideró necesario que *Sosruko* tuviese ese defecto para reducir el excesivo poder de su cuerpo de hierro y así, poder compararlo con un cuerpo humano.



Desde el nacimiento, *Sosruko* es dotado de una fuerza física sobrenatural, al igual que Hércules, otro héroe griego. La incomparable fuerza de *Sosruko* lo hace invencible y superior a todos los *Nart* juntos y le permite lograr grandes hazañas, imposibles para cualquiera de sus compañeros o múltiples enemigos como ogros, gigantes y monstruos.

En una leyenda cuenta sobre la lucha de *Sosruko* contra un temible ogro quien había robado el fuego dejando que los humanos sufran del frío durante el crudo invierno. Usando su astucia más que su fuerza física, *Sosruko* derrocó al monstruo y recuperó el fuego para entregarlo a su pueblo de forma totalmente desinteresada. Como es evidente, esta leyenda guarda mucha similitud con el mito humanista de Prometeo.

Se puede encontrar otros paralelismos entre los personajes de la Saga de los *Nart* y los mitos griegos como, por ejemplo, entre *Tlepsh* y *Hefesto*, ambos dioses de la metalurgia y santos patrones de los artesanos. *Tlepsh* personifica la imagen generalizada de un gran artista-creador con habilidades divinas: él puede remendar con sus tenazas y martillo una herida de flecha o espada en la cabeza de un guerrero. Esta hipérbole puede interpretarse como una demostración del alto nivel de desarrollo de la metalurgia reflejada en la Saga de los *Nart* durante los siglos de su formación.

Un paralelismo más se encuentra entre los montes donde, según los mitos, habitan los dioses supremos *Adyghe* y griegos: el dios de la vida *Psatja* en el monte sagrado *Oshkhamakho* (el *Elbrus*); y Zeus, el dios de los cielos, en el Olimpo.

## **2.5 Elementos de flora, fauna y escenarios geográficos mencionados en leyendas**

Desde los tiempos de formación de la Saga hasta nuestros días, uno de los granos más importantes en la agricultura era mijo, apreciado por ser una planta de fácil producción y de alto valor nutricional y, en varios mitos de la Saga, se hace referencia metafórica a su gran rendimiento. Una leyenda cuenta que un día, el dios de fertilidad *Tkhagolezh* regaló a los *Nart* las semillas de mijo diciendo: “¡Si cocinan un grano de este mijo, saldrá un caldero lleno de polenta!” En otra historia,



se describe el rescate de las semillas de mijo robadas por un gigante como una de las hazañas más importantes de *Sosruko*, ya que así él pudo abastecer de alimento a todo su pueblo.

Entre otros elementos más importantes de la flora, encontrados en los mitos de *Sosruko*, está la uva que se usaba para hacer la bebida de dioses, llamada *Nart Sano*. Una correlación mitológica del *Sano* sería el néctar o ambrosía de dioses griegos y su equivalente moderno sería el vino blanco.

En más de una de las leyendas de *Sosruko* se menciona que en la cima de la Montaña de la Felicidad, el *Oshkhamakho*, se reúnen para sus festines con abundante comida y bebida de *Sano* los dioses más importantes: el dios de la vida *Psatkha*, el dios de los bosques y la caza *Mazitja*, el dios de los animales *Amysh*, el dios de la fertilidad *Tkhagoledzh*, el dios de la prosperidad doméstica *Sozresh*, y el dios herrero *Tlepsh*.

Los mitos *Adyghe* reflejan el antiguo culto de árboles y frecuentemente describen los hermosos jardines de manzanos, perales, ciruelos, duraznos, nogales y cerezos, además de los espesos bosques de pinos, robles, sicomoros, tilos, cornejos, etc.

Además de los personajes humanos de la *Nartiada*, una serie de animales domésticos y salvajes (perros, lobos, águilas, halcones, serpientes, peces, etc.) interpretan papeles muy importantes; ellos actúan como enemigos o ayudantes de los héroes, y tienen una participación muy significativa en sus vidas. El legendario caballo *Adyghash*, dotado del habla e inteligencia humanas, siempre actúa como el amigo inseparable de los *Adyghe Nart* y es tan importante como el personaje humano principal.

La cooperación a través de la unión de las fuerzas de los aliados era una estrategia efectiva que había sido aplicada por los clanes *Adyghe* desde la antigüedad y había encontrado su reflejo metafórico en la Saga: varios animales, que actúan como aliados de *Sosruko*, demuestran que incluso un superhéroe puede necesitar ayuda.

En el primer ciclo de las leyendas, *Sosruko* salva del peligro de muerte a tres animales (el lobo, el halcón y el tiburón) quienes representan los tres elementos de



la naturaleza (la tierra, el aire, el agua). Demostrando el valor de la gratitud, ellos se convierten en ayudantes de *Sosruko* para obtener desde las profundidades del mar al caballo mágico *Tjozhei*, hijo de la mágica yegua *Tjozh*.

El nombre moderno del mar, donde nace *Tjozhei*, es Negro, aunque había otros nombres, a veces hasta contradictorios, que le daban los pueblos antiguos según su parecer: “En una época, los griegos lo llamaron el Mar Inhóspito, renombrándolo después al Mar Hospitalario” (Geoenciclopedia, 2018). El origen del nombre Negro es otro enigma etimológico: “Según la hipótesis de los hidrólogos, el nombre se debe al hecho de que los objetos metálicos se ennegrecen por el efecto del sulfuro de hidrógeno con que está saturada el agua del Mar Negro a gran profundidad” (Geoenciclopedia, 2018).

Otro lugar geográfico o, mejor dicho, recurso hídrico que tiene una historia toponímica única, es el río *Psyzh*, donde se da el encuentro de *Setenei* con el vaquero Sos. A lo largo de la historia, el río tuvo muchos nombres en diferentes idiomas. Y aunque hoy, en los mapas geográficos, se encuentra bajo el nombre del Río *Kuban*, los *Adyghe* siguen llamándolo *Psyzh* o el “Gran Río”.

*Psyzh* nace de dos vertientes en las laderas del Monte Elbrus y baja como un ruidoso rápido, cuando pasa por la zona montañosa. Durante su largo recorrido hacia el Mar de Azov, *Psyzh* se convierte en un río profundo, ancho y caudaloso, cuando pasa por las llanuras.

Por todo lo anteriormente mencionado, la Saga de los *Adyghe Nart* puede considerarse como un material folklórico de gran valor histórico-cultural para los estudios etnográficos del legado de la etnia *Adyghe*.

### **Capítulo 3. Proceso de elaboración de las ilustraciones**

#### **3.1 Referentes artísticos y culturales para las ilustraciones**

La obra artística sólo pretende recrear la realidad y se convierte en un espejo que la refleja, mas nunca llega a ser la propia realidad porque cualquier percepción subjetiva es ideal. Una creación artística contiene la subjetividad y la ideología del artista quien interioriza muchos factores externos y, al producir arte, re-crea la



realidad suya reflejando el bagaje de influencias absorbidas a lo largo de su vida. Y toda obra artística es una especie de ilustración.

Tiempo atrás, los artistas serios evitaban la ilustración como a una plaga. En la década de los 60, con el estilo formalista y expresionista en boga, no se suponía al pintor utilizando sus habilidades para describir historias. [...] Sin embargo, en los círculos de arte de hoy es difícil encontrar un artista que su trabajo, en el fondo, no ilustre algo. (Almela, 2008)

Uno de los referentes artísticos para las ilustraciones de este trabajo de titulación es un famoso pintor ruso *Víktor Mijáilovich Vasnetsov*, quien representó en sus obras temas mitológicos e históricos. Tres de sus ilustraciones de cuentos y poemas épicos rusos influyeron, de una u otra manera, en el estilo personal de la autora de este proyecto de ilustraciones de leyendas de *Sosruko*.

La primera es la famosa pintura "*Ivan Tsarevich sobre el lobo gris*" (1889) (Vasnetsov, 2018) basada en un cuento del folclore ruso (ver Figura 12, arriba a la izquierda). Su reproducción, que se encontraba en la casa de los abuelos de la autora, produjo un gran impacto en su imaginación en la infancia por la tensión y zozobra que se percibía por el contraste entre los colores oscuros del bosque tenebroso y los colores claros de los personajes vestidos de seda brocada.

Especialmente impresionantes son las emociones que se expresan en sus retratos psicológicos: preocupación y firmeza en el rostro del príncipe y la resignación en el de la princesa. Pero el mayor impacto fue causado por los ojos humanos del enorme lobo-sirviente del príncipe.

En el pasillo de la casa de huéspedes de los abuelos había otra reproducción de Vasnetsov (ver Figura 12, arriba a la derecha). La pintura titulada "*Alyonushka*" evocaba la angustia, soledad y tristeza por el paisaje de otoño frío, que rodeaba a la joven despeinada con una mirada de desesperación.





*Figura 12.* Cuadros de Vasnetsov. Arriba, derecha: “Alyonushka”, 1881; arriba, izquierda: “Ivan Tsarevich” sobre el lobo gris”, 1889; abajo: “Caballero en la encrucijada”, 1882. Recuperado de “Vasnetsov, Viktor”, por Allart.Biz, s.f.



Años más tarde, en el libro de literatura se había encontrado la reproducción a color del “Caballero en la encrucijada” (Vasnetsov, 2018) (ver Figura 12, abajo), creado en base a la épica *Ilya Muromets y los ladrones*. Fue una experiencia reveladora observar cómo se combinaron en la misma imagen la "fantasía" poética del folclore y los detalles completamente realistas logrados debido al estudio cuidadoso de la época.

Mg Eduardo Villacís, director del presente trabajo de titulación, había recomendado al ilustrador estadounidense Barron Storey como un referente artístico. Fue una gran oportunidad de conocer su extraordinario arte y su portada del libro de W. Golding *El Señor de las moscas* (The Lord of the Flies), realizada al óleo, fue una importante referencia para el presente trabajo (ver Figura 13).



Figura 13. Barron Storey, portada del libro *El Señor de las Moscas*, 1980. Recuperado de “Interview with Barron Storey” [Entrevista con Barron Storey], por A. Silverberg, 2014.

Estos ejemplos fueron considerados como referencias principales de técnicas artísticas para la representación de los protagonistas de las leyendas de *Sosruko*.

### 3.1.1. Leyendas como fuente de inspiración para artistas caucásicos.

El tema de las épicas de los *Nart* ha servido de inspiración para algunas generaciones de artistas de varias etnias caucásicas por la importancia que las Sagas juegan en sus culturas.

Entre los artistas más famosos, que ilustraron las Sagas, se puede mencionar a Azanbek Djanaev (1919-1989), un pintor de Osetia, quien había ilustrado las leyendas a lo largo de toda su vida artística. Sus primeras litografías de 1948 eran parte de su trabajo de titulación en la facultad de gráfica de la Academia de Bellas Artes de Leningrado (Agirov, 2010).

En sus ilustraciones (ver Figura 14), Azanbek Djanaev enfatizaba las cualidades heroicas de sus personajes.



Figura 14. Recuperado de “Azanbek Djanaev”, por T. Agirov, 2010.

Otro artista de Osetia, Majarbek Tuganov (1881-1952), fue discípulo de Ilya Repin (Agirov, 2011). Entre sus ilustraciones más famosas de la Saga se encuentran “El festín de los *Nart*” y “Las Amazonas *Nart*” (ver Figura 15).



Figura 15. Recuperado de “*Majarbek Tuganov*”, por T. Agirov, 2011.

La primera representa al héroe *Sosruko* realizando la danza con dagas; la segunda ilustra el entrenamiento militar de las “amazonas” o mujeres-guerreras.



Figura 16. Recuperado de “*Нарты. Адыгский героический эпос*” [Revisión del libro “*Los Nart. La Saga heroica Adyghe*”], por Pavko, 2017.

Hamid Savkuev, miembro de la Academia Rusa de las Bellas Artes, es un artista moderno de Kabardino-Balkaria. Savkuev había realizado una serie de ilustraciones (ver Figura 16) publicadas en San Petersburgo en 2017 para la nueva edición de cuentos seleccionados de la Épica de los *Nart* (Savkuev, 2017).





### 3.1.2. Técnicas y medios para la ilustración.

El óleo es un medio tradicional que a menudo se usa en la ilustración y con derecho se considera el más popular entre los artistas que pueden trabajar en la técnica de pintura de “seco-sobre húmedo” y “húmedo-sobre húmedo” o “a-la-prima”. El óleo es menos inclemente con el pintor porque permite corregir los errores en las capas siguientes e incluso permite lograr el efecto de aguadas como de una acuarela, cuando es diluido con solventes.

En la actualidad hay una variedad de aditivos que aceleran el secado del óleo y reducen el tiempo de espera entre una capa y otra, pero tienen la desventaja de ser nocivos para la salud humana. Para reducir el uso de estos aditivos, en las obras del presente proyecto se aplicó la pintura acrílica en las capas inferiores que luego fueron cubiertas con las capas de óleo.

En los libros, una ilustración puede llegar a ocupar una página completa e inclusive, dos. Aun así, el tamaño real de la imagen es demasiado pequeño y puede dificultar el trabajo del artista. Para poder detallar mejor los elementos de las ilustraciones, se usaron los lienzos de 90 cm x 60 cm.

Naturalmente, la elección de materiales y el modo de usarlos es cuestión de preferencias personales. Sin embargo, es esencial tener un cierto conocimiento sobre las propiedades características de los diferentes medios, si el artista quiere escoger los instrumentos más adecuados para cada tarea. (Dalley, 1992, p. 16)

Para la presente tarea se había elegido la técnica de pintura al óleo como la más adecuada.

## 3.2 Componentes ideológicos de la cultura *Adyghe* representados en las obras.

### 3.2.1 Ideología y mitos cosmogónicos.

La ideología es un poderoso mecanismo de desarrollo espiritual de la sociedad y es conformada por la memoria colectiva que se acumula y preserva de



generación en generación a través de la praxis creadora y experiencia del hombre. La ideología se presenta en diversas formas culturales y especialmente, en el arte, que hace posible la transmisión inadvertida de sus principios ideológicos a todos los niveles de la sociedad.

La Saga de los *Adyghe Nart* es parte de la cultura artística que se vincula directamente con las tradiciones nacionales y genera en el pueblo *Adyghe* el sentimiento de pertenencia a través de la narración de su pasado y la proyección de metas comunes para su futuro.

Históricamente, en la sociedad *Adyghe*, la conciencia social establecía el canon de lo ideal y regía la moral y la ética de los hombres como seres sociales. Los principios y reglas, ideales y valores eran transmitidos a las nuevas generaciones por medio del folclore y a través del código de conducta *Adyghe Khabze* que normaba el comportamiento social de los *Adyghe* a lo largo de siglos.

La ideología *Adyghe* se había proyectado en la producción y consumo de arte en forma de orfebrería, diseño de vestuario y canciones folclóricas. La cosmogonía de los *Adyghe* siempre está presente en las tramas y motivos de su mitología que se revela de forma implícita en las artes figurativas (bordado, cerámica, orfebrería, etc.), o se encuentra explícitamente en los cuentos.

Los mitos de la Saga eran una herramienta de reproducción del mundo social de los *Adyghe* y otorgaban significación a sus acontecimientos. Por ejemplo, en las leyendas que tratan de dioses, héroes y cultos, se revelan el patriotismo y la religiosidad como base de la ideología *Adyghe*. Los mitos cosmogónicos de los *Adyghe* que describen los parámetros espacio-temporales del universo y las condiciones bajo las cuales vivía el hombre, ahora ayudan a entender las prácticas religiosas y políticas de la antigua civilización.

### **3.2.2 Oposición de conceptos duales.**

Según la ideología *Adyghe*, la representación figurativa de personas y animales era un tabú, por esta razón se había creado una serie de símbolos y alegorías que permitían la lectura de información codificada en su arte ornamental y en su vestuario. En la antigua mitología, los significados mitológico-simbólicos se



asociaban con los conceptos duales de la imagen dialéctica del mundo, por ejemplo, “caos” vs “orden” o “día” vs “noche”.

La perspectiva mitológica y la cosmovisión de los *Adyghe* se reflejan en la semántica de su traje tradicional donde siempre se enfatiza la cintura que divide la figura en el "arriba" y el "abajo". Esta división representa la dualidad “cielo” vs “tierra” como una analogía correspondiente a la proyección vertical de la imagen mitológica del mundo. En el adorno del tocado femenino, cuyo diseño tiene una clara orientación a los cuatro lados del mundo, se visualiza la respectiva de proyección horizontal, basada en las oposiciones "norte" vs “sur” y "este” vs “oeste”.

En la conciencia mítica de los *Adyghe*, la lucha entre el “bien” y el “mal” se manifestaba simbólicamente por la oposición de la luz y la oscuridad. Esos conceptos se relacionaban por la línea asociativa con el valor de los colores (“claro” vs. “oscuro”), donde el amarillo representaba la luz y el azul o violeta, la oscuridad. Este hecho explica el uso generalizado de los colores de alto contraste de luminosidad en el diseño ornamental de los *Adyghe* hasta nuestros días.

### 3.2.3 “Humanización” del color.

Los mitos tienden a simplificar las nociones universales más complejas e importantes y reducirlas a las emociones humanas. A menudo, el color es tratado desde el enfoque sensorial, como sucede con la división convencional de los colores en grupos de los fríos y cálidos, livianos y pesados o lejanos y cercanos. Además, los colores comienzan a cargarse de simbolismos.

Por ejemplo, cuando ciertas emociones humanas son vertidas sobre un objeto de un color determinado, se llega a "humanizar" el color, atribuyéndole arbitrariamente cualidades especiales.

Uno de los mejores ejemplos de la carga simbólica atribuida a un color se encuentra en la descripción del equipamiento militar del héroe *Sosruko*. No es casualidad que su escudo se describe como dorado y que en la punta de su casco militar se encuentra brillando el propio sol. El color amarillo es usado aquí como el símbolo de poder y gloria y es comparado con el sol y el oro. Esta descripción no es



sólo estética, sino también simbólica y, además, refleja el culto de adoración de la naturaleza, muy característico de la ideología *Adyghe*.

La simbología mitológica del rojo de la sangre es conocida por el ser humano desde los tiempos inmemorables y le atribuyen la cualidad de excitante o irritante. Según la ideología *Adyghe*, el rojo es el color más apropiado para un vestido de novia porque simboliza la vida y fertilidad, prosperidad y felicidad. Eso explica por qué el rojo es ampliamente empleado en la cultura *Adyghe* y en muchas otras culturas alrededor del mundo. En el presente trabajo de ilustraciones de las leyendas de *Sosruko*, el rojo es el color que identifica a su madre, *Setenei*.

Por otro lado, el azul y el violeta, son los colores asociados con el infinito del cosmos y las emociones relacionadas con el azul son de nobleza, sabiduría y paz. Por esta razón, el Espíritu del Monte lleva el traje de color azul de Prusia.

Para el traje y la camisa del niño *Sosruko* se eligieron el negro y el rojo como la piedra de la cual se extrae el hierro. Al igual que el azul, el negro es la oposición a la luz, pero también es el color de la tierra fértil y del carbón que queda después de quemar la leña.

### 3.3 Procesos Técnicos de Producción de las Ilustraciones

#### 3.3.1 Investigación y creación de archivo.

Antes de iniciar el proceso de la creación de las ilustraciones, entre los numerosos mitos de la Saga de los *Adyghe Nart*, encontrados en los cantos folklóricos, se seleccionó y se investigó la información textual que se refería específicamente a las leyendas de *Sosruko*.

Luego, se identificaron las ideas principales con el propósito de aplicar la interpretación personal de esa información al lenguaje visual de las ilustraciones. El texto sirvió como base para definir los elementos de construcción de las escenas a ser ilustradas.

A continuación se presenta la lista de las frases extraídas de los textos y aplicadas en la ilustración: *tierra fértil con naturaleza rica y diversa; imponentes montes y volcanes nevados; paisajes de pendientes rocosas; ríos rápidos y*





*caudalosos; extensos bosques con árboles frondosos; mastín caucásico de gran tamaño y fuerza; mujer de eterna belleza y juventud; madre atenta y sabia; niño con fuerza física descomunal; hombre valiente y perseverante; herrero guía y educador; caballo salvaje e indomable; corcel leal.*

Para otorgar a las obras artísticas un soporte sólido cognitivo, semántico y conceptual, se recurrió a las referencias visuales estéticas de la cultura *Adyghe* que sirvieron de inspiración para el desarrollo de las ilustraciones. Se llegó a crear una vasta colección de imágenes relacionadas con los fenotipos de la gente, animales y paisajes más representativos del Cáucaso del Norte. Las referencias provinieron de los archivos de dominio público de varios contactos personales en las redes sociales como Facebook, *V Kontakte*, *Pinterest* y otras. Las imágenes se usaron con la intención de dar nuevos significados a la ideología *Adyghe* y comunicarla a amplios círculos sociales.

### **3.3.2 Interpretación de los contenidos.**

En vista de que no existe una norma que regule los estilos gráficos que deben usarse en las ilustraciones y como cada ilustrador busca su propia originalidad, en este trabajo se presentaron las interpretaciones libres de los mitos que habían sido realizadas de acuerdo con las percepciones personales de la autora.

A continuación se presenta un breve resumen de los contenidos cognitivos y semánticos empleados en el proyecto y las ilustraciones realizadas:

#### ***Ilustración 1.***

Se consideró importante realizar la primera ilustración, basada en la primera leyenda del nacimiento de *Sosruko*, representando a *Setenei*, una de las figuras más importantes del ciclo de leyendas de *Sosruko* (ver Figura 17).

*Setenei* es símbolo de la autoridad y sabiduría y representa el ideal de una mujer *Adyghe*, cuyo papel más honorable es ser madre abnegada y dedicar su vida a la familia. En la Saga de los *Nart*, su influencia sobre la gente, animales y naturaleza puede ser comparada sólo con los poderes de una hechicera. La bella y



seductora *Setenei*, vestida como una princesa cuyo traje es de color rojo, lo que simboliza la vida y fertilidad.

Para el fondo de esta ilustración, se pensó en un paisaje típico del Cáucaso, con ríos y bosques. La flora y fauna son representadas por la cría de una cabra montesa, el par de golondrinas (símbolo de la familia), rosas silvestres blancas y hojas de tilo, un árbol famoso por aportar un delicado sabor y aroma a la miel cuando las abejas recogen el néctar de sus florcitas. Se decidió colocar la figura de *Setenei* demostrando no tener miedo a nada y parada sobre un risco muy alto en las montañas, encarando el viento.

### ***Ilustración 2.***

El segundo personaje (ver Figura 18) es el espíritu del monte encarnado por un vaquero *Adyghe* llamado Sos. Su símbolo es el águila que está planeando en lo alto del cielo azul. El mastín del Cáucaso (un perro-pastor original de la zona) es su fiel amigo quien le sirve con devoción.

El vaquero viste una *cherkesska* de color azul de Prusia y un gorro de piel de borrego negro. Como un verdadero *Adyghe*, Sos está armado con una daga con exquisito ornamento en plata. La postura erguida, pero relajada del vaquero con su mano izquierda sobre la daga, demuestra seguridad en sí mismo y disposición de luchar si es necesario, su mirada directa a los ojos revela su orgullo y nobleza.

El escenario de esta ilustración es un valle boscoso verde situado entre nevados rocosos. El valle está lleno de flores alpinas y plantas silvestres, como el amaranto, que comúnmente se conoce como “cola de zorro”.

### ***Ilustración 3.***

En la tercera ilustración (ver Figura 19) se muestra el encuentro del vaquero Sos con *Setenei* en el río *Psyzh*.

Sos se detiene impactado por la belleza de *Setenei* quien bajó a lavar la ropa en el río. El pastor observa a la joven en la sombra del sicomoro, indeciso y, a la vez, impaciente para conocerla.



Las aguas que bajan de las montañas del Cáucaso se convierten en ríos rápidos como el rocoso río *Psyzh*. Durante milenios la gente construía aldeas en sus orillas. Las mujeres diariamente bajaban al *Psyzh* para recoger el agua y lavar la ropa. Los guerreros llevaban a sus caballos y los pastores a su ganado para darles de beber. Era un lugar perfecto para citas acordadas y, a veces, encuentros inesperados, como el que está representado en la ilustración.

#### **Ilustración 4.**

En la siguiente escena (ver Figura 20), el Espíritu del Monte, el vaquero, quedó hechizado por la belleza de *Setenei* y, armándose de valor, se presentó ante ella.

Su ardiente pasión era tan contagiosa que la llama del amor se encendió también en el corazón de la joven. El vaquero quería expresar con un obsequio su sincera admiración por *Setenei*, pero él no tenía posesiones. Mirando a su alrededor, él sólo pudo ver rocas. Entonces, el vaquero levantó una, que inmediatamente se volvió incandescente, y pidió a *Setenei* que aceptara su regalo de amor. Sin atreverse a alzar la vista, *Setenei* aceptó su obsequio.

#### **Ilustración 5.**

La roca, regalada por el vaquero, era caliente y crecía cada día más y más. Pasaron nueve meses y la roca crecida comenzó a producir un ruido como si algo hirviera en su interior. *Setenei* decidió llevarla a la herrería de *Tlepsh*, el dios más querido y respetado por los *Adyghe*.

*Tlepsh* intentó partir la roca con su martillo, pero no logró causar ni una grieta. Sorprendido por tal resistencia, *Tlepsh* empezó a martillar con todas sus fuerzas, pero la roca no cedía. Tres noches y tres días la herrería se estremecía por los poderosos golpes del dios herrero, cuando finalmente, la roca se partió. En su interior se encontraba un niño con cuerpo de damasco incandescente (ver Figura 21). *Setenei* aceptó al niño nacido de una roca para criarlo como su hijo y lo llamó *Sosruko* (*Hijo de Sos*).



### ***Ilustración 6.***

Dos ilustraciones siguientes pertenecen a la segunda leyenda del ciclo titulada *La espada y el caballo de Sosruko*.

*Sosruko* era un niño extraordinario: él crecía con sorprendente rapidez, pero lo más asombroso era su fuerza física descomunal. Un día, *Tlepsh* le retó a levantar el enorme yunque cuyo fondo llegaba al séptimo suelo debajo de la tierra. Hasta entonces, ningún hombre había logrado moverlo, pero el niño *Sosruko* cumplió con el reto y obtuvo la fama del hombre más fuerte sobre la tierra. En honor a esta hazaña, *Tlepsh* le forjó una espada mágica (ver Figura 22).

### ***Ilustración 7.***

Después de obtener La espada mágica, *Sosruko* necesitaba un buen caballo para poder presentarse en *Adyghe Khase* (la asamblea de los ancianos más respetados) y consagrarse como un caballero.

La sabia *Setenei* se había preparado para ese momento con anticipación criando en secreto a un caballo salvaje que era dotado de muchas cualidades, algunas mágicas y otras humanas: el corcel era veloz como el viento; volaba como un ave y se sumergía hasta el fondo del océano como un pez e, incluso, dominaba el idioma de los humanos.

*Sosruko* debía domar al caballo salvaje para probar su resistencia, fuerza y habilidad. Sin embargo, el corcel se resistía a someterse arrojándose a las profundidades de los mares o elevándose a las nubes para botar a su jinete persistente (ver Figura 23). Siete lunas cambiaron, pero *Sosruko* seguía en el lomo del corcel agarrándose sólo de su crin.

En la séptima noche, el corcel agotado se rindió. En señal de respeto hacia *Sosruko*, quien había demostrado con paciencia y tenacidad ser digno de llamarse un *Nart*, el corcel le juró su eterna lealtad y disposición a protegerle hasta con su propia vida. Desde aquel momento, el corcel gris le sirvió fielmente al joven *Sosruko* dándole consejos sabios y acompañándole en sus hazañas.



### ***Ilustración 8.***

Este proyecto se completa con dos cuadros que ilustran la leyenda de *El fuego de Sosruko*. La octava ilustración de la serie es *La llegada del caballo mágico Tjozhei* (ver Figura 24).

Las cualidades mágicas de este caballo, de color azabache y llamado *Tjozhei*, se deben a que fue nacido en las profundidades del mar Negro. Es superior a cualquiera de los caballos nacidos en la tierra en resistencia, fuerza y velocidad; es el nuevo compañero de *Sosruko* que le acompaña en sus batallas contra horribles gigantes, ciclopes, ogros y otros enemigos. Ninguna de las hazañas de *Sosruko* se realiza sin la ayuda de este corcel, su amigo del alma.

### ***Ilustración 9.***

Los *Nart* llevaban una vida de constante lucha contra numerosos enemigos como malvados dioses y horribles monstruos que envidiaban la fuerza y la prosperidad de los *Nart* y la belleza de sus mujeres.

Entre los enemigos mortales de los *Nart* había un enorme y horrible cíclope quien soñaba con volverse el dueño absoluto de sus tierras. Usando su brujería, el cíclope conjuró el invierno excepcionalmente frío y, para que toda la gente se congelara, les robó el fuego de sus hogares. *Sosruko* derrotó al monstruo usando su ingenio y astucia más que su fuerza física y así logró devolver el fuego a su gente. La ilustración de esta hazaña más grande y conmemorable de *Sosruko* se pensó como la portada para el libro sobre sus leyendas (ver Figura 25 ).



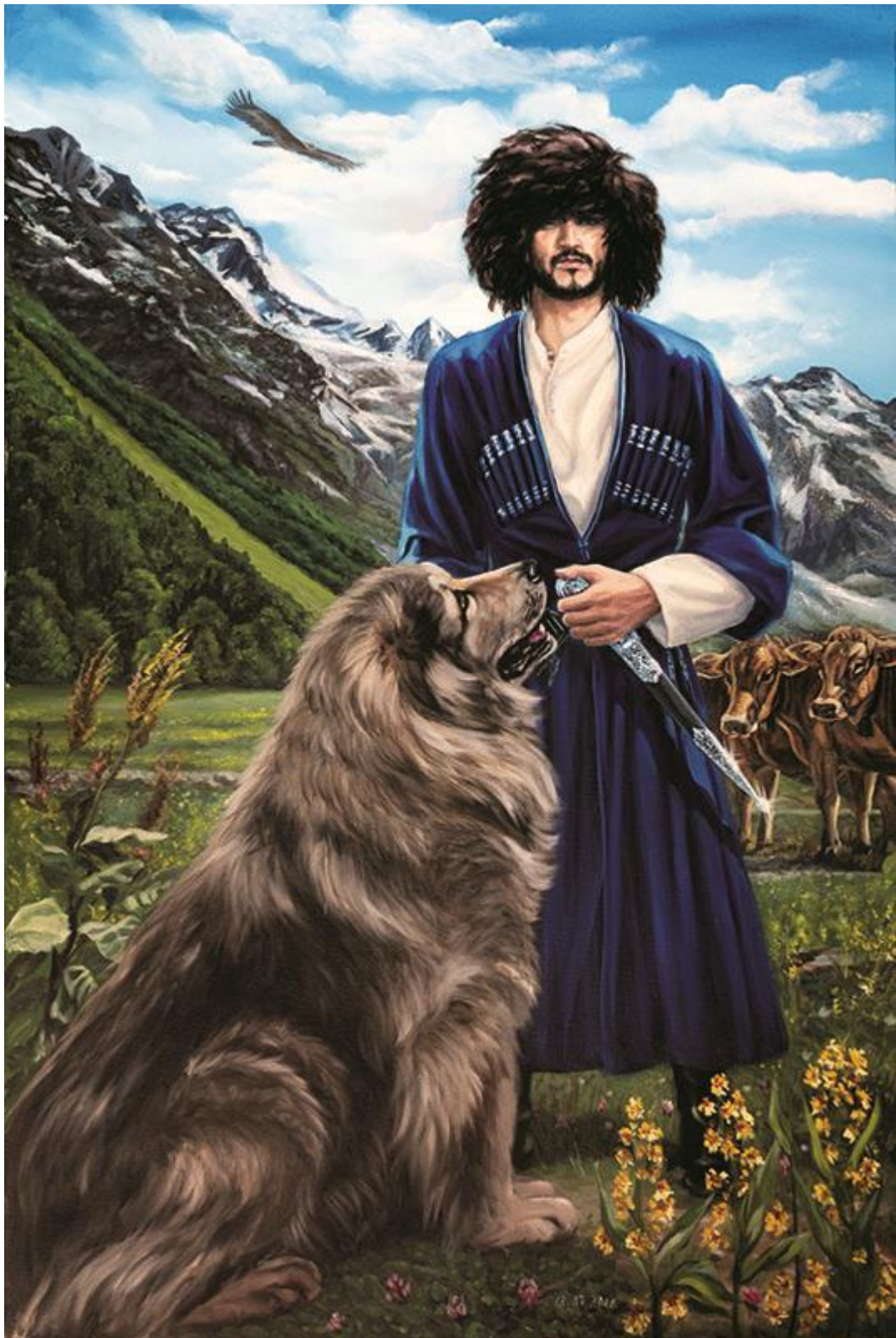




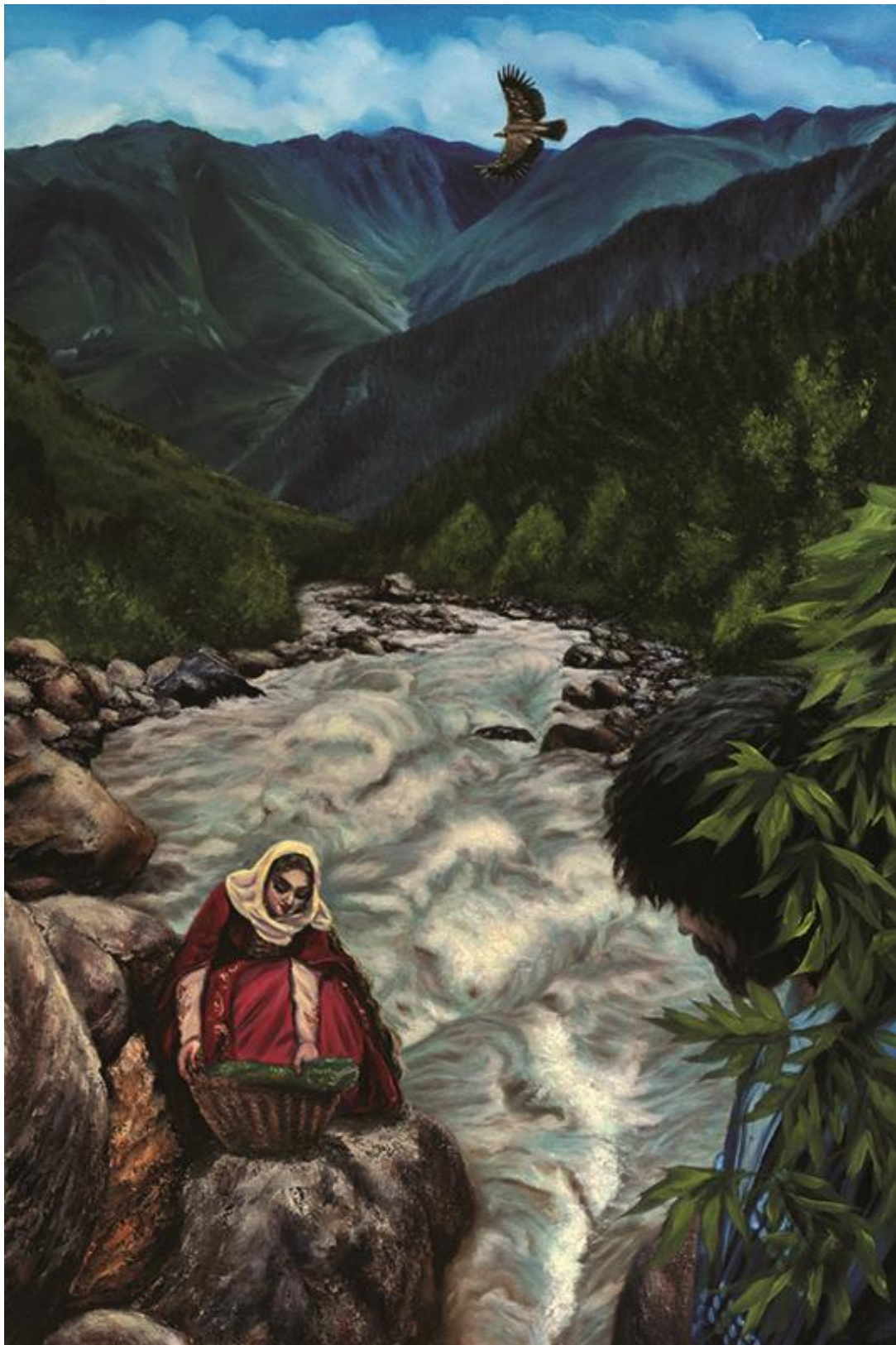
## UNIVERSIDAD DE CUENCA

*Figura 17.* Setenei, la madre de Sosruko. Ilustración 1, óleo sobre lienzo 90 cm x 60 cm. Elaboración propia.



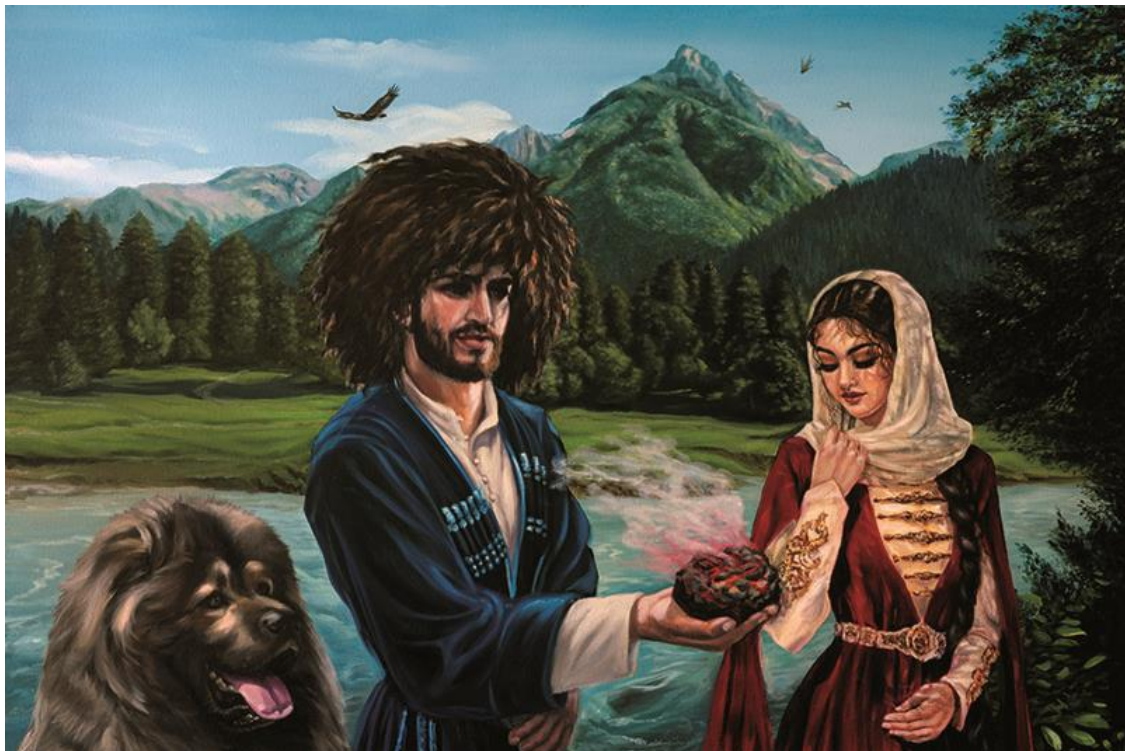


*Figura 18. El espíritu del monte. Sos, el padre de Sosruko. Ilustración 2. Óleo sobre lienzo 90 cm x 60 cm. Elaboración propia.*



*Figura 19. El encuentro en el río Psyzh. Ilustración 3. Óleo sobre lienzo 90 cm x 60 cm. Elaboración propia.*





*Figura 20. El obsequio de amor. Ilustración 4. Óleo sobre lienzo 60 cm x 90 cm. Elaboración propia.*



*Figura 21. El nacimiento de Sosruko. Ilustración 5. Óleo sobre lienzo 60 cm x 90 cm. Elaboración propia.*



*Figura 22. La espada mágica de Sosruko. Ilustración 6. Óleo sobre lienzo 60 cm x 90 cm. Elaboración propia.*

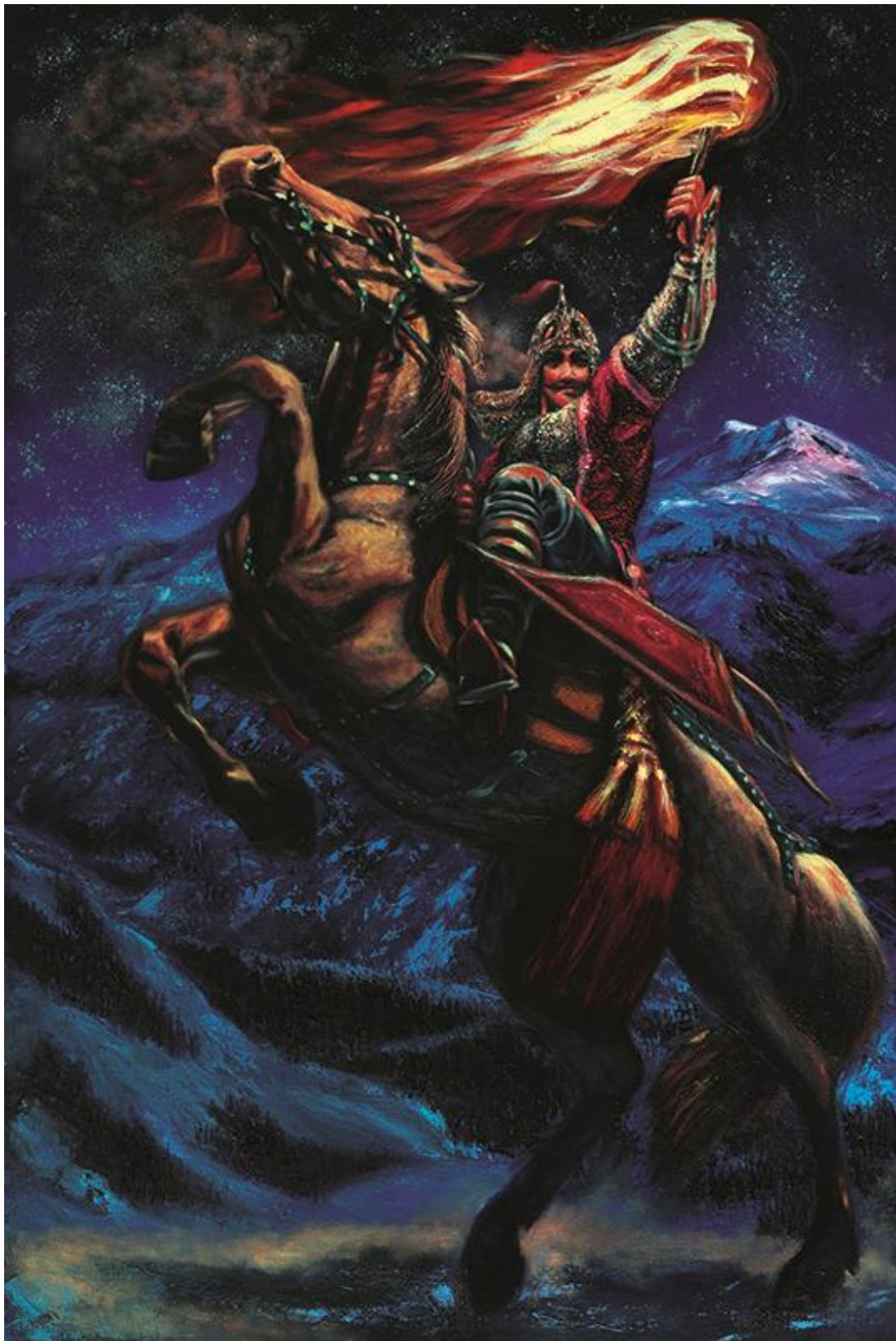


*Figura 23. Siete lunas, Sosruko doma al caballo salvaje. Ilustración 7. Óleo sobre lienzo 60 cm x 90 cm. Elaboración propia.*





*Figura 24. La llegada del caballo mágico Tjozhei. Ilustración 8. Óleo sobre lienzo 60 cm x 90 cm. Elaboración propia.*



*Figura 25. El fuego de Sosruko. Ilustración 9. Óleo sobre lienzo 60 cm x 90 cm. Elaboración propia.*



### 3.3.3 Bocetos preliminares.

Probablemente, la parte más difícil en el proceso de la creación de las ilustraciones fue la definición de la técnica de ilustración.

La idea inicial era crear un comic y se realizó una serie de bocetos con trazos simples a lápiz para la primera leyenda del nacimiento de *Sosruko* (ver Figura 26). Sin embargo, esa idea fue luego descartada.



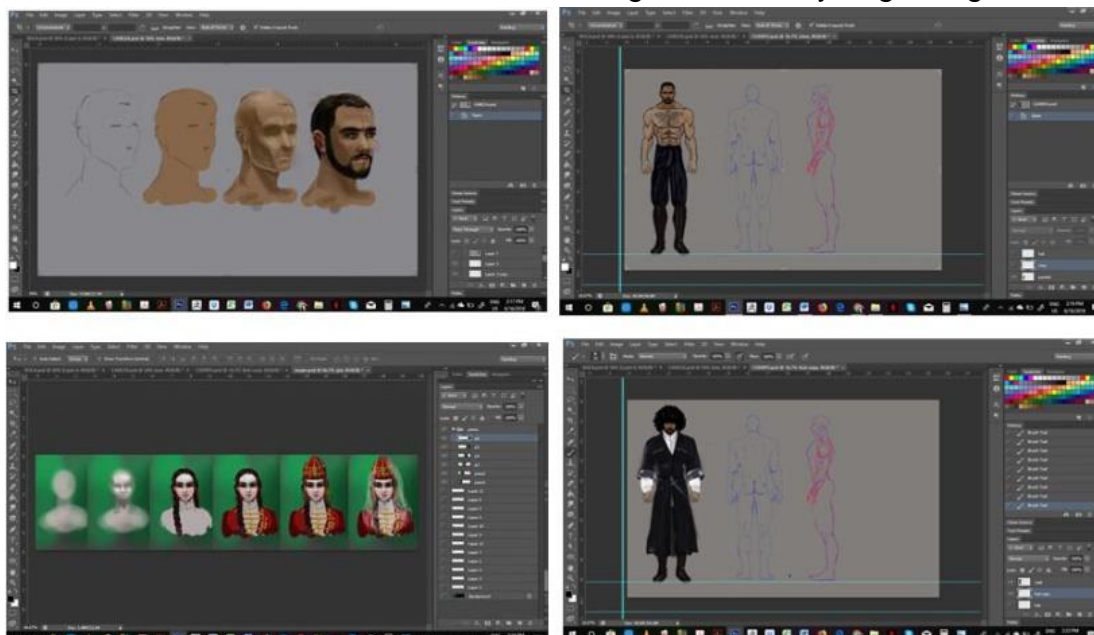
*Figura 26.* Bocetos a lápiz grafito sobre papel A4 para la leyenda “El nacimiento de *Sosruko*”. Elaboración propia.

Para el diseño de los personajes principales, se realizaron varios estudios de los fenotipos *Adyghe* en formato digital (ver Figura 27).



## UNIVERSIDAD DE CUENCA

Además, se realizaron varios bocetos análogos a blanco y negro; algunos a



*Figura 27. Diseño de los personajes de Sos y Setenei en formato digital. Elaboración propia.*

lápiz (ver Figura 28 y en Figura 33, la imagen a la izquierda) y otros con la pintura al óleo sobre papel en la técnica llamada “pincel seco” (ver Figura 29, la imagen a la derecha).



*Figura 28.* Bocetos análogos realizados con el lápiz grafito sobre papel A3.  
Elaboración propia.



*Figura 29. Bocetos análogos para el estudio del personaje de Setenei. Izquierda: Retrato femenino a lápiz grafito sobre papel A3. Derecha: "Setenei lavando en el río". Técnica "pincel seco". Óleo sobre cartón gris A3. Elaboración propia.*



*Figura 30. Boceto al óleo sobre cartón gris A3 para el escenario del río Psyzh. Elaboración propia.*



Sin embargo, esos primeros bocetos no fueron lo suficientemente convincentes puesto que los estudios preliminares no parecían tener la contundencia necesaria para ser utilizadas en las ilustraciones definitivas.

Finalmente, el último estudio del escenario pintado *a-la-prima* al óleo sobre cartón gris (ver Figura 30), ayudó a tomar la decisión de ilustrar las leyendas pintando al óleo sobre lienzo.

Se decidió realizar a los personajes (tanto humanos como de animales) en estilo realista y al óleo, pero con algunas exageraciones en su representación, como por ejemplo, el tamaño exagerado de los músculos de *Sosruko* y de los ojos de *Setenei*, para añadir una dosis de fantasía a los cuadros.

Además, para emplear las técnicas de representación realista, se decidió pintar los escenarios usando referencias fotográficas de lugares geográficos reales del Cáucaso. Se revisaron numerosas referencias fotográficas y se crearon varios collages digitales que permitieron concretar las ideas y definir la composición en cada ilustración.

El uso de la fotografía como referencia no es algo nuevo en el arte de hoy. Los artistas la habían usado en una variedad de proyectos porque, según explica Ana María Guasch (2000) “La fotografía podía fijar más exacta y objetivamente que ningún otro medio un fragmento de la realidad, inmovilizándolo y bidimensionándolo, a la vez que transformaba en estático lo que en origen era móvil y fluido” (p.201).

En las composiciones se prestó una especial atención a las condiciones de la iluminación y tamaños relativos de los objetos presentes en cada imagen, la tonalidad y saturación de los colores y la perspectiva. La manera de cómo se ordenaron los elementos, los colores y texturas en el espacio de la representación, fue planeada teniendo en cuenta el axioma descrito por Andrew Loomis (2005) en su libro *Ilustración Creativa* (Creative Illustration):

El balance en la composición es una sensación de equilibrio entre las masas de luz y oscuridad, o del área y la masa de una cosa que equilibra a otra. Mientras más





pesada es la masa, más cerca está del centro, mientras más pequeña es la masa, más cerca del borde. (p. 34)

Se procuró añadir a las imágenes significados reales, no en el sentido directo de la palabra, sino para dejar ver las cosas como realmente son. Barron Storey (2014, citado en Silverberg, 2014) hizo hincapié en esta función del artista “como un testigo”:

Creo que el artista es el único que realmente puede ver las cosas como realmente son. Aquí va de nuevo lo "sensible opuesto a lo no fuerte". (...) Es algo a lo que Shakespeare se refiere como sostener el espejo ante la realidad, para que ella pueda verse a sí misma. Eso es lo que hace el arte: permitir que la realidad se vea a sí misma. Eso no tiene nada que ver con el realismo como un estilo de arte, eso significa permitir “**notar**” algo... (párr.47)

### **3.3.4 Etapas de la creación de ilustraciones.**

En esta serie de ilustraciones se buscó explotar todo el potencial expresivo, emocional e informativo del dibujo realista ya que la estética de las ilustraciones realistas cumple de manera muy eficaz amplias funciones comunicativas y semánticas y potencia los significados.

Se optó por la pintura figurativa al óleo sobre lienzo por su gran versatilidad, expresividad plástica y posibilidades estéticas casi infinitas. Se ha experimentado con varias técnicas de pintura: “húmedo-sobre-húmedo” y “húmedo-sobre-seco” por capas y la pintura al óleo sobre el fondo de color acrílico. Para la capa de pintura fina se emplearon pinceles sintéticos y de pelo natural de varios tamaños; y para crear texturas se usaron varias espátulas.

David Sanmiguel (2003) indica que el oficio del ilustrador gráfico se sustenta en el dibujo:



## UNIVERSIDAD DE CUENCA

El dibujo es la representación de formas y figuras en un lienzo mediante el uso de técnicas de línea y sombreado, las cuales se convierten en la base para la construcción de obras artísticas u obras de ilustración. En el dibujo, el artista debe aplicar sus conocimientos de perspectiva, anatomía, forma y proporción para conseguir que la forma básica de su trabajo sea adecuada. (p. 16)

A pesar de que la principal facultad del ilustrador es el dibujo, el artista también debe dominar el diseño. En palabras de Dalley (1992): “Cuando un ilustrador piensa en composición, color u organización de su obra, está pensando en diseño, de igual forma, un diseñador de páginas de libros o cómics, utiliza las ilustraciones para ordenar y diseñar cada página” (p.110).

Se realizaron collages digitales usando variedad de referencias para las cuatro primeras ilustraciones: *Setenei*, *La madre de Sosruko*; *El espíritu del monte. Sos, el padre de Sosruko*; *El encuentro en el río Psyzh*; y *El obsequio de amor*.

Luego, se bocetó directamente sobre los lienzos con la pintura al óleo (umbra tostada de *Winsor & Newton*) diluida con trementina y se pintaron en serie las primeras capas de colores en los cuatro lienzos (ver Figura 31).

En esta etapa, la pintura en serie pareció ser eficiente y rápida porque los elementos fueron representados de manera bastante esquemática en forma de manchas de colores y sin mayores detalles, preocupándose solamente por la correcta ubicación de las figuras sobre el fondo.

Sin embargo, en la fase de detalle, que requiere mayor tiempo de trabajo, el proceso se complicó puesto que la aplicación de la pintura húmeda sobre la capa ya muy seca daba como resultado bordes demasiado duros que no se integraban con el resto del cuadro con la suavidad deseada.

En las capas subsiguientes se definieron las formas y se agregó consistencia a los colores (ver Figura 32). En algunas áreas, se llegó a tener hasta cuatro capas de pintura y, cuando se necesitaba mayor definición, fue necesario acelerar el secado entre sesión y sesión agregando el gel *Liquin Winsor & Newton* a la pintura, puesto que el uso de la trementina fue descartado en todas las demás ilustraciones para evitar la exposición prolongada a sus vapores nocivos (ver Figura 33).





## UNIVERSIDAD DE CUENCA

Durante la segunda etapa de ilustraciones, que corresponde a cuatro lienzos: *El nacimiento de Sosruko; La espada mágica de Sosruko; La llegada del caballo mágico Tjozhej; y El fuego de Sosruko;* se decidió acelerar el proceso de pintura al óleo realizando con acrílico la primera capa de color de fondo, lo que resultó ser la técnica más eficiente para este proyecto.

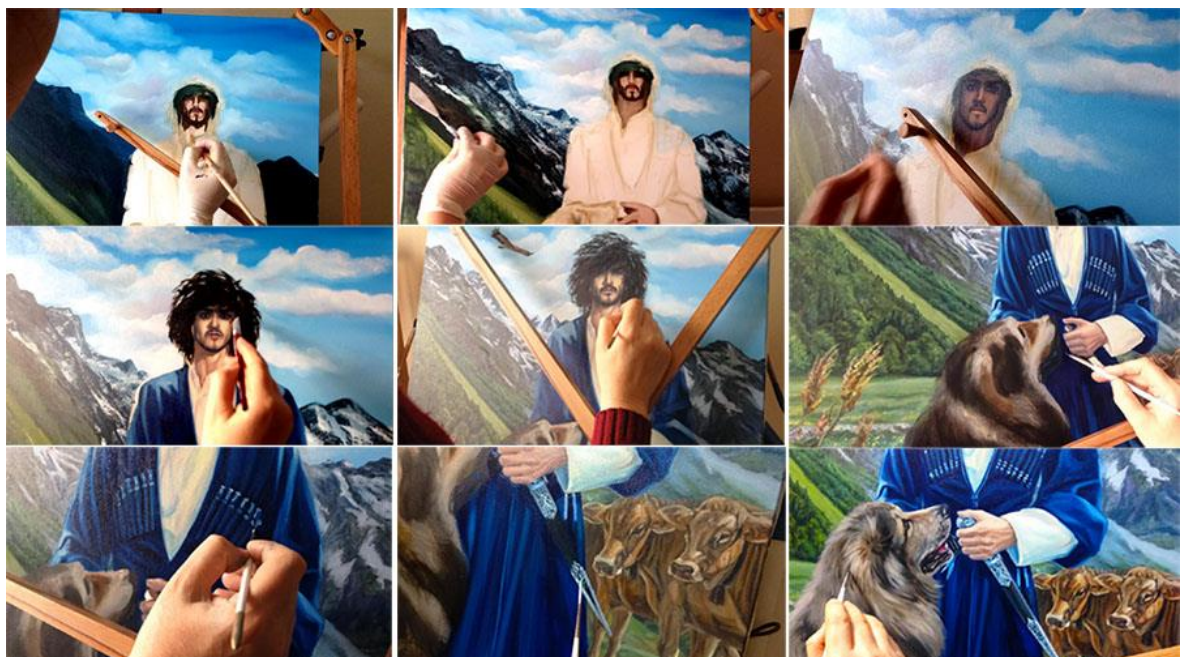


*Figura 31. Bocetando al óleo directamente sobre el lienzo y aplicando primeras capas de color. Elaboración propia.*

Para optimizar el tiempo a la hora de definir los detalles, en esta ocasión, se decidió realizar primero bocetos a carboncillo en hojas de papel *Kraft* de tamaño real que correspondía a los cuadros de (60 cm x 90 cm). Luego, los elementos

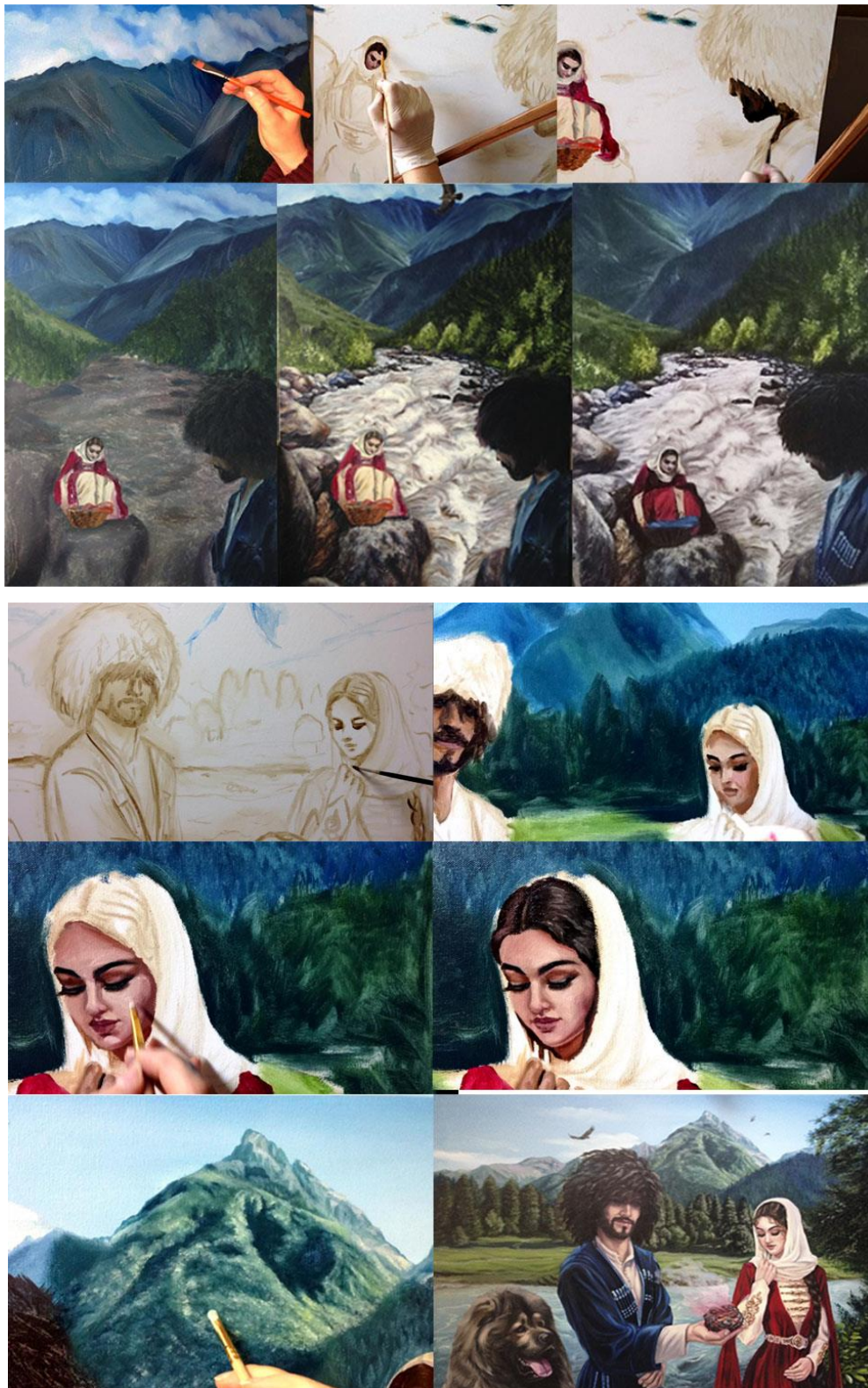


compositivos con sus formas ya definidas fueron calcados con la ayuda de papel “manteca” para ser transferidos a la superficie de los lienzos (ver Figura 34).



*Figura 32. Aplicación de la técnica de pintura “húmedo-sobre-seco” y definición de detalles en la elaboración de ilustración 1 e ilustración 2. Elaboración propia.*





*Figura 33. Aplicación de la técnica de pintura “húmedo-sobre-seco” y definición de detalles en la elaboración de ilustración 3 e ilustración 4. Elaboración propia*





Figura 34. Bocetos a carboncillo en hojas de papel Kraft y los transferibles para las ilustraciones 5,6 y 8. Elaboración propia.

En dos de los cuadros, *El nacimiento de Sosruko* y *La espada mágica de Sosruko*, las paredes de la herrería hechas de piedra basáltica deliberadamente se representaron muy oscuras y apenas iluminadas por la llama del fogón puesto que,

generalmente, las herrerías se hacen sin ventanas que permite determinar la temperatura del hierro fundido por su color (mientras más blanco, más caliente).

En estos dos cuadros, se optó por realizar el fondeo con pintura acrílica que fue colocada en forma de empaste con espátula para formar texturas y relieves y para aumentar la plástica de la obra. El color del fondo era amarillo-naranja y rojo-naranja para representar los reflejos del fuego en la superficie rugosa de las paredes de piedra.

Después de llenar el lienzo con acrílico de colores claros, se esperó un día de secado para proceder a cubrir todo el fondo con la pintura negro-marrón y luego revelar la textura del fondo por medio del raspado con una espátula.

Una técnica similar se aplicó también en la obra de *El fuego de Sosruko* (ver Figura 35).



Figura 35. Cartón a carboncillo, el transferible y la primera capa de color acrílico de fondo para la ilustración 9. Elaboración propia.

Aplicando la capa delgada de pintura de óleo azul-ultramar encima del fondo de acrílico negro, se trató de transmitir la profundidad cósmica del cielo estrellado sobre el monte *Oshkhamakho*.

El cuadro *La llegada del caballo mágico Tjozhei* se pintó enteramente con espátula, a excepción de los mínimos detalles que requerían un pincel fino, y a-la-





*prima*, es decir, en una sola sesión y donde cada elemento fue llevado a su definición, sin hacer previamente una capa delgada de pintura de fondo.

El mar, como uno de los elementos más poderosos de la naturaleza, fue el centro de la estética de esta ilustración que se realizó sólo con las imágenes de animales, sin figuras humanas, para darle al cuadro un mayor sentido de unidad con la naturaleza.

El mismo concepto se aplicó a la obra *Siete lunas. Sosruko doma al caballo salvaje*. Su composición es simple y casi icónica, si no fuera por el sentido de dinamismo que aporta la figura del caballo en un salto extendido por la línea diagonal ascendente. Su cromática fue reducida a prácticamente dos colores: el azul oscuro y el celeste, en el que se convierte el blanco en la noche, para dar a la ilustración un aire de misterio cósmico.

En el proceso de la elaboración de este último cuadro, se demostró que no era necesario hacer el cartón. Resultó más rápido y eficiente incorporar la figura luego, sobre la superficie del fondo ya acabado y seco.

### 3.3.5 Exposición de ilustraciones

Al terminar la creación de las obras, para finalizar el proceso de la ilustración, fue necesario exponer los resultados para su difusión y valoración. Para hacer visible el trabajo realizado, se usaron diversas formas de mostrar y promocionar las ilustraciones. Como mecanismos de comunicación masiva se usó la publicación de las imágenes en las plataformas multimedia como *Instagram* y *Facebook* con el nombre artístico Marina Bekaldy. Además se realizaron dos exposiciones individuales: la primera exposición se realizó en las instalaciones de la Universidad de Las Américas en la ciudad de Quito, Ecuador (ver Figura 36); y la segunda se llevó a cabo en la galería de Arte PENTASIETE en Cumbayá, Quito, Ecuador (ver Figura 37).

Durante los cuatro días de la muestra en la UDLA, se logró atender de forma directa a gran número de personas respondiendo a sus preguntas sobre el proceso de la creación de las obras y los conceptos representados en ellas.



## UNIVERSIDAD DE CUENCA

Fue una gran experiencia y una perfecta ocasión para compartir las experiencias y recibir la re-alimentación tan necesaria para cada artista. El público dejó sus reseñas y comentarios muy motivadores que servirán para continuar con el trabajo propuesto y para los futuros proyectos artísticos personales (ver Figura 38).



*Figura 36.* Exposición de las ilustraciones “Viaje en el tiempo. Arte retrospectivo de Marina Bekaldy” en el Patio Amazónico en la UDLA, Quito. Fotografía cortesía de Yessenia Granda, 2017.



UNIVERSIDAD DE CUENCA



*Figura 37. Exposición de las ilustraciones “Viaje en el tiempo. Arte retrospectivo de Marina Bekaldu” en la Galería PENTASIETE. Fotografía cortesía de Yessenia Granda, 2018*

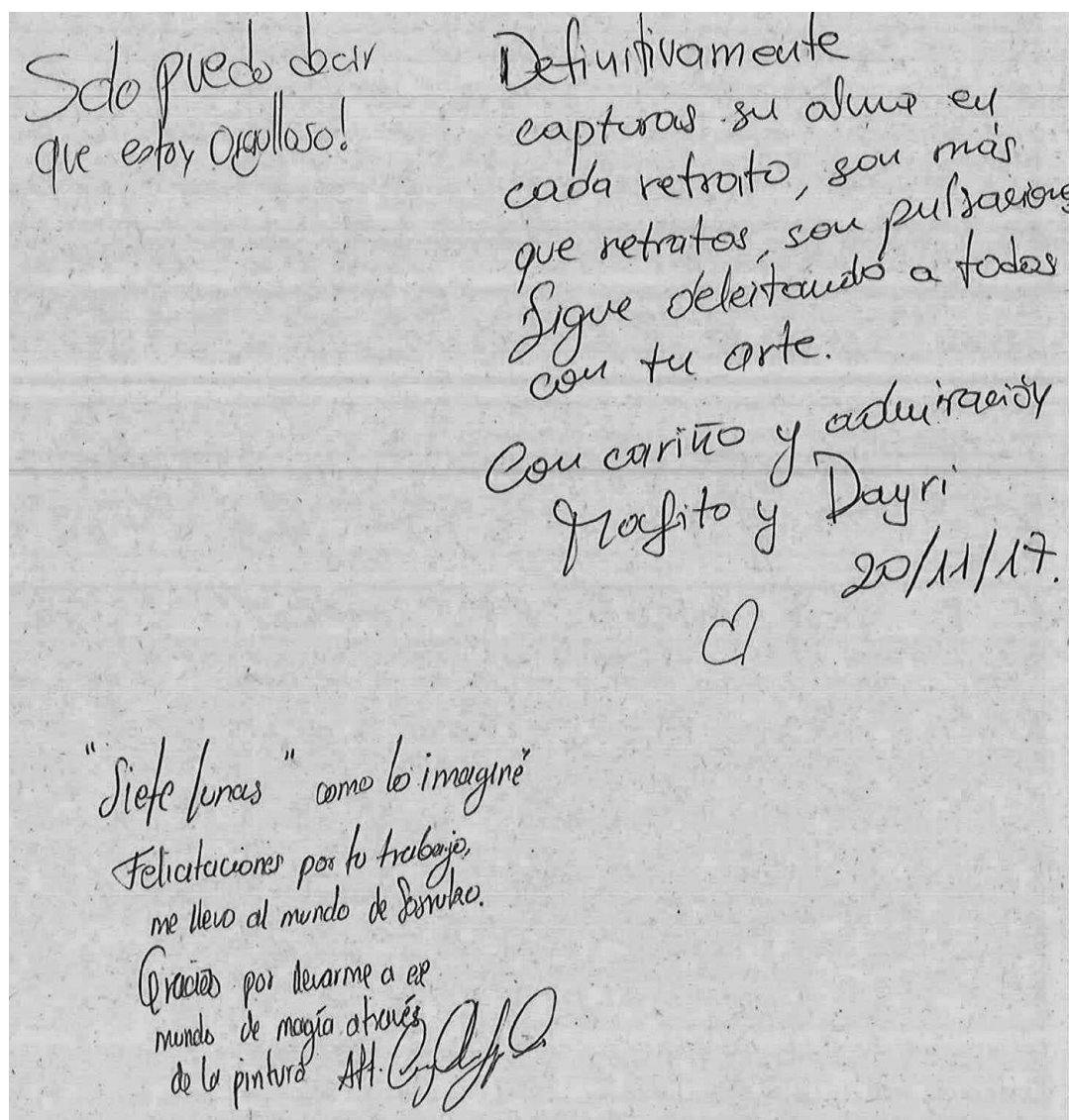
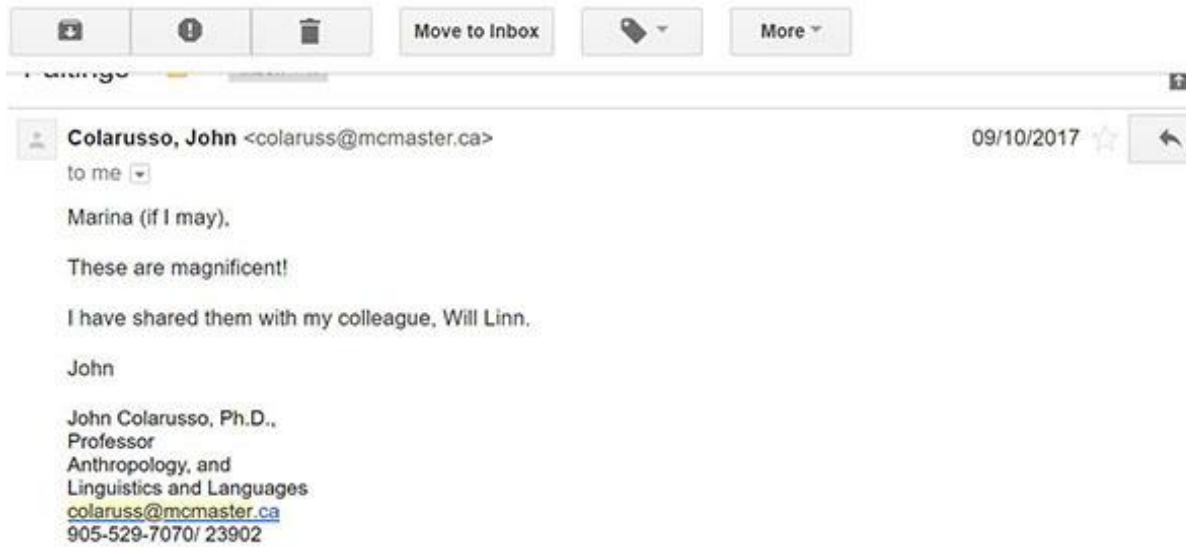


Figura 38. Reseñas del público asistido a la Exposición de las ilustraciones “Viaje en el tiempo. Arte retrospectivo de Marina Bekaldy” en el Patio Amazónico en la UDLA, Quito. Archivos personales.

Pero la recompensa más grande por el esfuerzo y tiempo invertidos en el trabajo de ilustración de las leyendas de *Sosruko*, quizás fue una corta frase de comentario sobre las ilustraciones de parte del Dr. John Colarusso profesor de la Universidad McMaster en Hamilton, Ontario, autor de varios libros sobre la lingüística, mitos y política del Cáucaso (ver Figura 39) recibida por correo el 9 de octubre de 2017:



## UNIVERSIDAD DE CUENCA



*Figura 39. Comunicación personal con PhD. John Colarusso, profesor de la Universidad McMaster en Hamilton, Ontario, autor de varios libros sobre la lingüística, mitos y política del Cáucaso, 2017.*



## Capítulo 4. Conclusiones

La ilustración es una disciplina que logra transmitir información de manera rápida y efectiva. Es una representación visual de un texto o concepto mediante el uso de elementos formales de diseño, técnicas artísticas, [...] y estilos gráficos variados, que favorecen la transmisión de información entre emisor (ilustrador) y receptor (observador). (Menza, 2016, p. 235 )

En este capítulo de conclusiones es importante realizar la revisión de los objetivos propuestos y los resultados obtenidos en este trabajo:

### **Objetivo general:**

*Crear ilustraciones literarias de las leyendas de Sosruko en base a documentación de archivo para la preservación y difusión del legado cultural Adyghe.*

Se pintaron nueve cuadros al óleo de ilustraciones literarias de las leyendas de Sosruko. Para su creación se usó la documentación de archivo sobre la cultura Adyghe. Las obras fueron expuestas en espacios públicos para la difusión del legado cultural Adyghe.

### **Objetivos específicos:**

1. *Informar sobre los antecedentes geográficos, históricos y políticos de la cultura Adyghe.*

En los Capítulos 1 y 2 se informó sobre la situación geográfica de la región indicando además los aspectos más relevantes de su historia y política que determinaron el fenómeno de la cultura Adyghe.

2. *Analizar textualmente las primeras dos leyendas sobre Sosruko que abarcan el nacimiento y la obtención de su equipamiento de guerrero.*





Los textos de las primeras leyendas de *Sosruko* fueron detenidamente analizados y se extrajo una idea general sobre los personajes que eran necesarios para las ilustraciones.

3. *Seleccionar dentro de los textos los elementos explícitos que pueden ser representados en las ilustraciones.*

Este trabajo de selección proporcionó elementos compositivos que fueron posteriormente usados en la creación de varias opciones para los collages que sirvieron de base para las obras finales.

4. *Ilustrar los fenotipos y vestimenta de la etnia Adyghe en base a la documentación de archivo existente.*

Todos los personajes fueron desarrollados a partir de las referencias fotográficas. Para el personaje de *Sosruko* se usaron las fotografías del siglo XIX de los guerreros *Adyghe*.

El diseño del personaje de *Setenei*, madre de *Sosruko*, se basó en varias referencias. Su vestimenta refleja el corte, ornamentación y color más representativo de la vestimenta femenina tradicional *Adyghe* que fue estudiada y cuidadosamente reproducida en la medida de lo que fue posible hacer con la pintura al óleo.

5. *Aplicar la técnica de pintura figurativa al óleo para la creación de la serie de ilustraciones basadas en episodios seleccionados de las leyendas de Sosruko.*

La serie de ilustraciones fue realizada en la técnica de pintura figurativa al óleo. En cuanto a los diseños de sus personajes humanos, su estilo se acerca más a fantasía que realismo, por la presencia de ciertas exageraciones de los rasgos, como



por ejemplo, el rostro idealizado de *Setenei* con ojos mucho más grandes de lo normal.

### **Preguntas de investigación**

A continuación se presentan las respuestas obtenidas a las preguntas planteadas:

*¿En qué región se formó y actualmente vive la etnia cuyo legado cultural se estudia en este trabajo?*

La región del Cáucaso del Norte fue detalladamente descrita en los primeros capítulos del presente trabajo para facilitar una mejor comprensión de los antecedentes geográficos, históricos y políticos que determinaron la cultura de la etnia *Adyghe* como tal.

*¿Por qué es importante la preservación de la cultura Adyghe en el contexto político actual?*

En el presente, los representantes *Adyghe* están atravesando por una seria crisis de identidad nacional debido a varios problemas políticos y económicos que ponen en riesgo la conservación de la milenaria cultura de esta etnia.

*¿Cuáles son los símbolos que caracterizan el diseño Adyghe?*

El sistema simbólico del diseño *Adyghe* representa una compleja relación del hombre con la naturaleza y el cosmos. Esta relación refleja la ideología nacional que fue transmitida de generación en generación y actualmente está mejor representada en la orfebrería y el bordado tradicional donde se utilizan los símbolos de mujer y hombre convertidos en deidades, símbolos del sol y la luna, agua y tierra, además de símbolos *fito-* y *zoomorfos* que representan plantas, árboles y animales.



*¿Quién es Sosruko y de qué se tratan sus leyendas?*

El núcleo de la Saga de los *Adyghe Nart* está compuesto por el ciclo de leyendas sobre un héroe nacido de una piedra y llamado *Sosruko*, que significa hijo de *Sos*. *Sosruko* posee una fuerza descomunal que le ayuda a realizar grandes hazañas venciendo ogros y protegiendo a su pueblo. Él se convierte en un gran *Nart*, un guerrero y héroe nacional, comparable con Hércules, Aquiles y Prometeo, los míticos héroes griegos.

*¿Cuál es el procedimiento que sería adoptado para la creación de ilustraciones de las leyendas de Sosruko?*

La serie de ilustraciones fue creada por etapas siguiendo el siguiente procedimiento: 1) recolección de información general sobre la cultura Adyghe, 2) análisis textual de las leyendas y selección de los elementos compositivos, 3) creación de bocetos análogos y montajes digitales, 4) creación de las obras finales en la técnica de pintura al óleo.

En este punto es pertinente volver a indicar la diferencia entre la ilustración y el arte acudiendo a las conclusiones de Menza:

La ilustración y el arte están fuertemente relacionadas por el resultado estético de sus obras y su semejanza en la elaboración, pero se diferencian principalmente por su finalidad. La ilustración es desarrollada con fines utilitarios y satisfacer la demanda de un gran público, mientras que el arte es creado por gusto y decisiones personales, y busca complacer únicamente las necesidades de su creador. (Menza, 2016)

La principal aportación de este trabajo se encuentra en su utilidad para otros investigadores en otros ámbitos de conocimiento en relación con los estudios del Arte, como por ejemplo, la antropología y la etnografía. La posible extrapolación y



prolongación del presente proyecto en las futuras investigaciones estaría demostrando la validez de sus resultados que concluyen lo siguiente:

1. Es posible seguir informando al público sobre los antecedentes de los *Adyghe* ya que fueron utilizados sólo algunos informes investigativos disponibles en la actualidad.

2. La Saga de los *Nart* contiene numerosas leyendas que evidencian las creencias antiguas del pueblo *Adyghe* sobre los valores presentes en su cosmovisión. Sólo el ciclo de *Sosruko* contiene más de diez leyendas, por lo que existe la posibilidad de investigaciones nuevas y creación de nuevas series de ilustraciones.

3. Nuevos análisis objetivos de la fuente literaria podrán desembocar en la síntesis de características esenciales para la creación de nuevas obras artísticas.

4. Existe la posibilidad de usar fuentes directas para recopilar material de primera mano sobre la cultura *Adyghe*, es decir, un contacto directo con la gente durante visitas a los lugares de interés histórico del Cáucaso.

5. A nivel teórico, los siguientes métodos de investigación se pusieron en práctica: el método de la *observación* destacó el nivel empírico de este estudio; el método *histórico-lógico* permitió acceder al conocimiento del problema y seleccionar los enfoques epistemológicos adecuados; dado el insuficiente trabajo teórico y científico acumulado en torno a las narrativas épicas de los *Nart*, se aplicó el método *inductivo-deductivo* de investigación que enfatizó la abstracción como su procedimiento; dentro del marco teórico correspondiente, se empleó el método *analítico-sintético* para sacar conclusiones específicas y establecer las correlaciones e interpretar sus resultados; y por último, para la creación de los collages se utilizó el programa *Photoshop CS6* como una herramienta tecnológica.

Según las reseñas del público que acudió a la muestra de las obras del proyecto, se puede concluir que este trabajo puede beneficiar no sólo a las nuevas generaciones *Adyghe*, sino también a los jóvenes de otras etnias.



## Recomendaciones

Después de realizar la serie de ilustraciones sobre las leyendas de *Sosruko*, a modo de recomendación, se podría indicar lo siguiente:

Considerando que los materiales del arte están en continuo desarrollo y el mercado moderno pone a la disposición del artista plástico numerosos y cada vez más sofisticados materiales, se podría recomendar que se los investigue de forma constante, ya que es muy probable que, entre tantas opciones, se encuentre este soporte o este medio que el artista buscaba con desesperación para explotar todo su potencial y talento.

Además, es muy recomendable seguir a los artistas de su preferencia en las redes sociales y especialmente aprender cada vez nuevos trucos y técnicas que tan generosamente comparten en YouTube algunos grandes maestros con quienes tenemos la dicha de compartir el tiempo en que vivimos. Los secretos y técnicas de las mejores escuelas y academias de arte ahora pueden estar a un “*click*” de nuestro alcance y sería simplemente absurdo no aprovechar las grandes ventajas de la inmediatez de la información pública que nos ofrece la globalización.

En base a la experiencia vivida durante el proceso de la creación de las ilustraciones, se llegó a la conclusión que, en lo personal, la mejor forma de realizar los bocetos resultó ser la representación de los elementos compositivos en base a un collage de referencias fotográficas, realizado en un programa digital, en este caso fue en Adobe *Photoshop* CS6, donde se afinó la composición cuidando los aspectos importantes en cuanto a la iluminación de los objetos en la imagen, sus tamaños relativos y la perspectiva.

En el caso de la técnica de dibujo y pintura figurativa, esos aspectos fueron de vital importancia para lograr imágenes verosímiles dentro de una composición contundente.

Las otras técnicas de representación no han sido objeto de estudio en este trabajo, por lo tanto, se lo deja al criterio del artista investigar los métodos de bocetar que funcionarían en otros casos.





Un serio inconveniente para el artista plástico es la toxicidad de algunas sustancias volátiles como los diluyentes, disolventes y geles secadores que requieren una buena ventilación en el estudio.

La pintura acrílica puede ser una alternativa viable para realizar las aguadas y el fondeo en la pintura al óleo. Es recomendable dedicar el tiempo necesario para dejar esta capa de acrílico lo más detallada posible, casi en el estado de una obra terminada, porque de esta manera, se facilita la etapa final de la pintura al óleo.

Otro inconveniente para un pintor es que las pinturas al óleo tienden a opacarse debido a la absorción desigual del aceite presente en ellas. En formatos grandes se recomienda trabajar sobre áreas pequeñas, que correspondan a piezas o formas completas, acabándolas en una sola sesión. De esta manera se evitará que se note la inevitable diferencia de brillo. En el retrato, por ejemplo, se recomienda terminar el fondo y el rostro en una sola sesión, para que la superficie en estos sectores tenga el mismo brillo. Posteriormente, se pinta el cabello como un elemento unificador porque, al final, la diferencia en su brillo en comparación con el resto no va a ser notoria.

Durante este proyecto se comprobó que la iluminación artificial interfiere en la percepción de los matices y se recomienda, en lo posible, pintar con la luz natural.

A diferencia de los artistas análogos, los artistas digitales gozan de algunas ventajas: pueden crear su arte a cualquier hora del día o la noche, puesto que su trabajo no depende de la luz natural; las herramientas digitales no se desgastan como los pinceles del pintor; los colores de la obra no se opacan con el tiempo; además, los artistas disponen de un número ilimitado de lienzos de cualquier tamaño y sin costo; y si algo salió mal, todo se soluciona con un “ctrl+z”.

No obstante, los artistas quienes prefieren el contacto físico, material, y hasta carnal, con el arte “real”, usan los medios más tradicionales porque aman el sonido que produce el lápiz al deslizarse sobre el papel, la esgrima con el pincel y la espátula, el olor de la pintura al óleo, y el placer sensorial que les proporciona el esparcir una capa gruesa de pintura sobre el lienzo.

Una obra puede ser fruto del impulso íntimo del artista para expresar su “YO” y así sentirse realizado; o puede ser sutilmente inspirada por un libro, una película, o



## UNIVERSIDAD DE CUENCA

una flor vista en algún patio al caminar por la calle. Otras veces, tal como un niño se emociona por un juguete nuevo, un artista puede inspirarse por por motivos tan triviales como la adquisición de un pincel nuevo que exige su inmediato estreno, o la compra de novedosas pinturas que incitan a la experimentación.

Tal vez, un artista produzca una obra por un impulso personal, pero, cuando su arte sale al mundo, este adquiere vida propia, como un hijo que crece y comienza a valerse por sí mismo en la sociedad. Entonces, una vez allá afuera del taller del artista, la obra de arte inevitablemente se vuelve parte de la formación estética y ética de su sociedad y participa en el diálogo intercultural.



## Glosario

**Adyghe:** un pueblo de la región noroeste del Cáucaso; el idioma del pueblo Adyghe. (Educalingo, 2018)

**Caucásico:** adjetivo que se usa para determinar algo del Cáucaso por ejemplo, las lenguas caucásicas. Otro significado es “de la raza blanca o indoeuropea o relativo a ella, porque se supone que es originaria del Cáucaso” (WordReference, 2018).

**Circasiano:** Definición de la Real Academia Española: 1, “Natural de Circasia, región de la Rusia europea”; y 2, “Perteneiente o relativo a Circasia o a los circasianos” (RAE, Diccionario de la Lengua Española, 2018).

**Cultura**, a su vez, nos interesa en este trabajo en su significado como “Conjunto de modos de vida y costumbres, conocimientos y grado de desarrollo artístico, científico, industrial, en una época, grupo social, etc.” (RAE, Diccionario de la Lengua Española, 2018)

**Épica:** “Perteneiente o relativo a la epopeya o a la poesía heroica” (RAE, Diccionario de la Lengua Española, 2018).

**Etnia:** definida por la RAE como “Comunidad humana definida por afinidades raciales, lingüísticas, culturales” (RAE, Diccionario de la Lengua Española, 2018).

**Leyendas:** “Narración de sucesos fantásticos que se transmite por tradición. Una leyenda sobre el origen del mundo”. 2. “Relato basado en un hecho o un personaje reales, deformado o magnificado por la fantasía o la admiración” (RAE, Diccionario de la Lengua Española, 2018).

**Mitos:** “Narración maravillosa situada fuera del tiempo histórico y protagonizada por personajes de carácter divino o heroico” (RAE, Diccionario de la Lengua Española, 2018).

**Nación:** “Conjunto de personas de un mismo origen y que generalmente hablan un mismo idioma y tienen una tradición común” (RAE, Diccionario de la Lengua Española, 2018).

**Narrativas épicas:** “Género literario constituido por la novela heroica, la novela corta y el cuento heroico” (RAE, Diccionario de la Lengua Española, 2018).



## UNIVERSIDAD DE CUENCA

**Nart:** Héroe, una raza de gigantes. (Colarusso, Nart Sagas from the Caucasus: Myths and Legends from the Circassians, Abazas, Abkhaz, and Ubykhs, 2002)

**Pueblo:** “Conjunto de personas de un lugar, región o país” (RAE, Diccionario de la Lengua Española, 2018).

**Saga:** 1 “Cada una de las leyendas poéticas contenidas en su mayor parte en las colecciones de primitivas tradiciones heroicas y mitológicas”: 2 “Estirpe familiar” (RAE, Diccionario de la Lengua Española, 2018).



UNIVERSIDAD DE CUENCA

### Referencias

- Aguirov, T. (2010). *Azanbek Djanaev*. Recuperado de <https://timag82.livejournal.com/8864.html>
- Aguirov, T. (2011). *Majarbek Tuganov*. Recuperado de: <https://timag82.livejournal.com/44898.html>
- Almela, R. (9 de octubre de 2008). *Ilustracion, arte, diseño*. Recuperado de Homines: [http://www.homines.com/arte\\_xx/ilustracion\\_arte\\_diseno/index.htm](http://www.homines.com/arte_xx/ilustracion_arte_diseno/index.htm)
- Archivo Metropolitano de Historia de Quito. (s.f.). *Quienes Somos La Circasiana*. Recuperado de <http://www.archivoqhistorico.quito.gob.ec/index.php/quienes-somos/la-circasiana>
- Arnheim, R. (2006). *Arte y percepción visual*. Madrid: Alianza Editorial.S.A.
- Aumont, J. (1992). *La Imagen*. Madrid: Paidós Ibérica.
- Beltrán, P. (2014). *Quienes Eran los Mamelucos*. Recuperado de <http://www.efemeridespedrobeltran.com/es/eventos/agosto/mamelucos.-hoy-20-de-agosto-de-1517-son-ocupados-los-mamelucos-por-los-otomanos.-quienes-eran-los-mamelucos>
- Benjamin, W. (2003 [1936]). *La obra de arte en la época de su reproducibilidad técnica*. (d. alemán, Trad.) México D.F.: Editorial Itaca/Davis Moreno Soto.
- Berger, J. (2000). *Modos de Ver, Edición 2*. Madrid: Editorial Gustavo Gili, S.L.,.
- Chireau, Y. (14 de julio de 2014). *Circus Freaks White Voodoo Women and the Amazing Afro*. Recuperado de <https://academichoodoo.com/2014/07/28/circus-freaks-white-voodoo-women-and-the-amazing-afro/>
- Colarusso, J. (diciembre de 1989). *MYTHOLOGY*. Recuperado de <https://aheku.net/articles/english/mythology/1165>





## UNIVERSIDAD DE CUENCA

- Colarusso, J. (2002). *Nart Sagas from the Caucasus: Myths and Legends from the Circassians, Abazas, Abkhaz, and Ubykhs*. New Jersey: Princeton University Press.
- Dalley, T. (1992). *Guía completa de ilustración y diseño: técnicas y materiales*. Madrid: Tursen Herman Blume Ediciones.
- Danto, A. (1999). *Después del fin del arte*. Barcelona: Paidós.
- Deriko, O. (2013). *Fond Adygi. Khagondokovy. Familnyi motiv* [Khagundokovy. Melodía de la familia]. Recuperado de Fond Cherkesskoi Kultury "Adygi": <http://fond-adygi.ru/page/hagundokovy-familnyj-motiv>
- Durán, T. (2005). Ilustración, Comunicación, Aprendizaje. *Revista de Educación. Sociedad Lectora y Educación. Edición Extra 1*, 239-253.
- Dzhegutanov, R. (18 de marzo de 2014). *Etnónimo Cherkes*. Recuperado de <http://www.gumilev-center.ru/proiskhozhdenie-ehnonima-cherkes/>
- Educalingo. (2018). *Adyghe*. Recuperado de <https://educalingo.com/es/dic-en/adyghe>
- Franceschi, M. (septiembre de 2006). *Instituto Napoleónico Mexico-Francia*. Recuperado de: <http://inmf.org/efranegypte.htm>
- Gagloiti, Y. (marzo de 2001). *Gagloiti*. Recuperado de [http://www.darial-online.ru/2001\\_3/gagloiti.shtml](http://www.darial-online.ru/2001_3/gagloiti.shtml)
- Gaiman, N. (27 de octubre de 2003). *Mark Twain Pseudo Dennis Thatcher*. Recuperado de <http://journal.neilgaiman.com/2003/10/mark-twain-pseudo-dennis-thatcher.asp>
- Geoenciclopedia. (mayo de 2018). *Mar Negro*. Recuperado de <http://www.geoenciclopedia.com/mar-negro/>
- Geographyofrussia. (2015). *Severnyj-Kavkaz-2*. Recuperado de [geographyofrussia.com: https://geographyofrussia.com/severnyj-kavkaz-2/](https://geographyofrussia.com/severnyj-kavkaz-2/)



## UNIVERSIDAD DE CUENCA

- González, S. (s.f.). *El método fenomenológico*. Recuperado de [www.fenomenologia.es:](http://www.fenomenologia.es/) <http://www.fenomenologia.es/>
- González, S. (s.f.). *La Conciencia en la Fenomenología*. Recuperado de [www.fenomenologia.es:](http://www.fenomenologia.es/) <http://www.fenomenologia.es/>
- Goodenough, W. (1970). *"Describing a Culture" in Description and Comparison in Cultural Anthropology*. Cambridge: Cambridge University Press pp 104-119.
- Goya, F. (2018). *El 2 de mayo de 1808 en Madrid*. Recuperado de <https://www.museodelprado.es/coleccion/obra-de-arte/el-2-de-mayo-de-1808-en-madrid-o-la-lucha-con-los/57dacf2e-5d10-4ded-85aa-9ff6f741f6b1>
- Groys, B. (2002). *Sobre lo nuevo*. La Habana: Revista Criterios.
- Guasch, A. M. (2000). *Arte último del siglo XX. Del posminimalismo a lo multicultural*. Madrid: Alianza Forma.
- Husserl, E. (1986 3a. ed.). *Ideas relativas a una fenomenología pura y a una filosofía fenomenológica*. . México: F.C.E. .
- Jiménez, J. (2002). *Teoría del arte*. Madrid: Editorial TECNOS, Grupo Anaya, S.A.
- Kant, I. (2007). *¿Qué Es La Ilustración?* Madrid: ALIANZA EDITORIAL.
- Khotko, S. (1993). *Cherkesskiye mamlyuki*. Maykop: Adygeyskoye knizhnoye izdatel'stvo.
- Lewis, M. W. (30 de enero de 2012). *The-circassian-mystique-and-its-historical-roots*. Recuperado de <http://www.geocurrents.info/place/russia-ukraine-and-caucasus/the-circassian-mystique-and-its-historical-roots>
- Lewis, M. W. (11 de enero de 2012). *Where Is The Caucasus*. Recuperado de GeoCurrents: <http://www.geocurrents.info/place/russia-ukraine-and-caucasus/where-is-the-caucasus>
- Loomis, A. (2005). *Creative Illustration*. New York: The Viking Press.



## UNIVERSIDAD DE CUENCA

- Menza Vados, A. E. (2016). La ilustración: dilucidación y proceso creativo. *Revista Kepes*, 13, 265-296. DOI: 10.17151/kepes.2016.13.13.12, 265-296.
- Meretukov, M. A. (1987). *Semya i byt u adygskih narodov*. Maykop: Adygheiskoe otdelenie Krasnodarskogo Izdatel'stva.
- Montipedia. (2018). *Elbrus*. Recuperado de <http://www.montipedia.com/montanas/elbrus/>
- Msur. (2018). *Circasiano*. Recuperado de <http://msur.es/en/circasiano/>
- Nákov, F. (2010). *ТХЫПХЪЭ Sistema de signos Adyghe (circasiano) ТХЫПХЪЭ: ЗНАКОВАЯ СИСТЕМА АДЫГОВ*. Nalchik: Editorial M. y V. Kotlyarov.
- RAE. (2018). *Diccionario de la Lengua Española*. Recuperado de <http://dle.rae.es/?id=3q9w3lk>
- RAE. (2018). *Diccionario de la Lengua Española*. Recuperado de <http://dle.rae.es/?id=KzZWv7R>
- Rose, G. (2007). *Visual Methodologies. An Introduction to the Interpretation of Visual Materials*. London: Sage.
- Rototae, P. (2018). Recuperado de <http://geography.su/books/item/f00/s00/z00000005/st013.shtml>
- Salisbury, M. (2005). *Ilustración de libros infantiles: cómo crear imágenes para su publicación*. Barcelona: Acanto.
- Salisbury, M. (2010). Recuperado de <http://catalogo.artium.org/book/export/html/4628>
- Sánchez, J. (2006). *Narrativa audiovisual*. Barcelona.: Editorial UOC.
- Sanmiguel, D. (2003). *Todo sobre la técnica de la ilustración*. Barcelona: Parramón.
- Savkuev, H. (2017). *screenshot/goods*. Recuperado de <https://www.labirint.ru/screenshot/goods/592047/5/>



## UNIVERSIDAD DE CUENCA

- Silverberg, A. (5 de noviembre de 2014). *interview-with-barron-storey*. Recuperado de <http://aaronsilverberg.blogspot.com/2014/11/interview-with-barron-storey.html>
- Taov. (25 de 01 de 2012). *Intercircass*. Recuperado de <http://intercircass.org/?p=781>
- Tverdyi, A. (2018). *Toponim*. Recuperado de [http://budetinteresno.info/toponim/tverdiy/perevod\\_2698.html](http://budetinteresno.info/toponim/tverdiy/perevod_2698.html)
- Urrutikoetxea, U. (17 de febrero de 2014). Recuperado de [http://txetxenia.dretsdelspobles.org/index.php?option=com\\_content&view=article&id=1183%3Asothi-olimpiades-de-loblit&catid=106%3Asocietat-cultura-i-religio&Itemid=64&lang=es](http://txetxenia.dretsdelspobles.org/index.php?option=com_content&view=article&id=1183%3Asothi-olimpiades-de-loblit&catid=106%3Asocietat-cultura-i-religio&Itemid=64&lang=es)
- Vasnetsov, V. (2018). *Vasnetsov\_Viktor*. Recuperado de [http://allart.biz/photos/view/Vasnetsov\\_Viktor.html](http://allart.biz/photos/view/Vasnetsov_Viktor.html)
- Vesnina, B. (2017). *NARTOVSKI EPOS*. Recuperado de [http://www.krugosvet.ru/enc/kultura\\_i\\_obrazovanie/literatura/NARTSKI\\_NARTOVSKI\\_EPOS.html?page=0,0](http://www.krugosvet.ru/enc/kultura_i_obrazovanie/literatura/NARTSKI_NARTOVSKI_EPOS.html?page=0,0)
- Villacís, E. (25 de noviembre de 2017). Tutoría de diseño de tesis. (M. Bekaldíeva, Entrevistador)
- Vinogradova, V. (12 de enero de 2012). *Adyigesh-Kabardinskaya Poroda Loshadej*. Recuperado de aheku.net: <https://aheku.net/articles/russian/adyigesh-kabardinskaya-poroda-loshadej/2809>
- WordReference. (2018). *Definición Caucásico*. Recuperado de WordReference: <https://www.wordreference.com/definicion/Cauc%C3%A1sico>
- Zeegen, L. (2005). *Principios de ilustración*. Barcelona: Gustavo Gili.